



UPPSALA
UNIVERSITET

Uppsala Universitet
Kandidatuppsats Socialpsykologi C
HT 2016

Gotta catch them all

En kvalitativ studie om sociala aspekter av Pokémon Go

Författare: Matilda Pettersson & Marco Vaarala
Handledare: Clara Iversen
Examinator: Vessela Misheva

SAMMANFATTNING

Mobilapplikationen Pokémon Go lanserades sommaren 2016 och fick snabbt global spridning. Tidigare forskning om Pokémon Go visar att spelet har ett positivt inflytande både på fysisk och psykisk hälsa, genom att spelare rör på sig mer och att människor med social ångest tar sig ut. Det finns en lucka i den tidigare forskningen gällande den sociala aspekten och syftet med denna uppsats har därför varit att undersöka i vilken mån Pokémon Go bidrar till interaktion mellan spelare från ett socialpsykologiskt perspektiv. Vi var även intresserade av att ta reda på vilka andra aspekter av spelet som har betydelse, det vill säga vad som motiverar spelare att spela samt vilken mening Pokémon Go har för dem. Uppsatsen grundar sig på nio kvalitativa intervjuer och en deltagande observation. Vi har kodat materialet med kopplingar till teorier inom symbolisk interaktionism och analysen har grundat sig på Goffmans *sociala ordning*, Simmels *socialitet*, Meads *lek och spel* samt Blumers teoretisering av *meningsskapande*. Resultatet visar att interaktionen via Pokémon Go är en väsentlig del av spelet, då spelare emellan kan känna gemenskap och samarbete, men även att Pokémon Go blivit en alternativ umgängesform. Det tycks även finnas olika aspekter i och med Pokémon Go som motiverar spelare att spela, allt från träning till tävling. Således har även Pokémon Go olika mening för våra informanter baserat på deras orsaker till att spela.

Nyckelord: Pokémon Go, Socialt spelande, Symbolisk interaktionism

INNEHÅLLSFÖRTECKNING	1
1. INLEDNING	3
1.1 Syfte och frågeställning.....	4
1.2 Disposition	4
2. TIDIGARE FORSKNING	5
2.1 Pokémon Go.....	5
2.2 Socialt spelande.....	6
2.3 Sociala aspekter av mobiltelefoner, applikationer och virtuella rum.....	8
3. TEORI	10
3.1 Interaktion och ordning	10
3.2 Socialitet.....	11
3.3 Lek och spel	12
3.4 Meningsskapande	13
4. METOD	15
4.1 Metodologisk ansats.....	15
4.2 Datainsamling.....	15
4.3 Urval.....	16
4.4. Deltagande observation	16
4.5 Intervju	16
4.6 Transkriberingsprocessen.....	17
4.7 Datahantering	17
4.8 Etiska överväganden	17
4.9 Förförståelse	18
4.10 Tillförlitlighet	19
5. RESULTAT	20
5.1 Sociala aspekter av Pokémon Go	20
5.1.1 Utökning av sociala nätverk.....	20
5.1.2 Självreflektioner.....	21
5.1.3 Socialt utbyte online	21
5.2 Relationer	21
5.2.1 Spela med vänner	22
5.2.2 Nya relationer.....	22
5.3 Motivation	23
	1

5.3.1 Att vara aktiv.....	23
5.3.2 Utforska platser.....	24
5.3.3 Tävlingsmoment.....	24
5.3.4 Sökande efter Pokémon.....	25
5.3.5 En förlängning av barndomen.....	25
6. ANALYS.....	26
6.1 Att hälsa på främlingar.....	26
6.2 Leken är till för alla.....	27
6.3 En spelupplevelse och en upplevelse med spel.....	30
7. AVSLUTANDE DISKUSSION.....	33
8. REFERENSER.....	37
9. BILAGOR.....	41
9.1 Kodningsschema.....	41
9.2 Missivbrev.....	43
9.3 Intervjuguide.....	44
9.4 Begrepp inom Pokémon Go.....	45

1. INLEDNING

Interaktion i olika former är en grundläggande del av människors liv och därför ett av de främsta studieobjekten inom socialpsykologin. Interaktion kan förstås som grundstommen i meningsskapande; interaktioner är inte bara ett uttryck för mänskligt beteende, utan något som formar beteendet (Blumer, 1986, s.7).

Lekar och spel ses inom socialpsykologin som en avgörande del i interaktion mellan människor – att lära sig spela förstås som en viktig del i människans sociala utveckling. Spelandet kan förstås som ett slags organiserat lekande, med uttalade regler och mål, där individen behöver förstå andra individers olika roller och perspektiv (Mead, 1925, s.269). Idag har en stor del av spelen digitaliserats, vilket innebär att man spelar på datorer eller spelkonsoler snarare än ansikte mot ansikte. Det finns spel där människor endast interagerar med datorer, men en av de mest växande spelformerna idag är digitala spel som ger möjligheter där flera spelare kan välja att samarbeta eller spela mot varandra, det vill säga en spelform som kan jämföras med icke-digitala spel. Med teknologins utveckling så har digitala spel även förflyttats till mobiltelefoner och precis som telefonens teknologi, har spelen blivit mer avancerade med tiden. Mobilt internet är ytterligare en faktor som har utökat möjligheterna för interaktion via mobiltelefoner. Sociala medier och onlinespel har gjort att individer kan interagera eller spela med och mot sina vänner oavsett var de befinner sig. Vår uppsats handlar om denna typ av spels betydelse för interaktionen mellan människor.

Fokus ligger på mobilspelet Pokémon Go som släpptes sommaren 2016 (Pokémon Go, 2016). Pokémon Go har bidragit till att popularisera två nya aspekter av digitala spel; *augmented reality* (spelet visar den fysiska världen med ett virtuellt filter) och *platsbaserade spel* (spelets karta och dess karaktärsers läge baseras på spelarens position i den fysiska världen). I spelet rör sig spelaren ute i olika miljöer för att fånga och samla Pokémon -”monster” som syns när spelaren riktar sin telefon mot faktiska miljöer. Pokémon Go har även tre olika lag, där spelaren ansluter sig till ett av dessa för att kunna tävla med sina fångade Pokémon och besegra *Gym* (se bilaga 4). I och med dessa två aspekter av spelet, så kan spelaren uppleva både ett samlarbegär, men även en tävlingsvilja. Även om Pokémon Go i sig är ett individuellt spel, så finns det möjligheter för spelare att samarbeta på Gym, eller att tipsa varandra om vart Pokémon kan finnas.

Då spelet kräver att spelaren vistas utomhus och rör sig i olika miljöer, finns en stor möjlighet att spelaren möter andra spelare. Då spelarna delar både situation och fysisk plats, samt har ett gemensamt intresse för spelet, bör eventuell interaktion mellan spelarna lättare kunna uppstå och upplevas mer naturlig i sammanhanget.

Det första Pokémon-spelet skapades av japanen Satoshi Tajiri och släpptes i slutet på 1990-talet. Det lanserades av speljätten Nintendo i form av tidningar med tillhörande spelkort, spel till konsolen Gameboy samt som TV-serie (Chua-Eoan & Larimer, 1999). När mobilapplikationen Pokémon Go lanserades blev det en stor framgång och de över 75

miljoner nedladdningarna visar att mobilspelet fått global spridning (Broström, 2016). Pokémon Go har uppmärksammats av media vid ett flertal tillfällen, både i negativa och positiva samband. Då spelet utspelar sig i den fysiska världen, har detta lett till ett antal incidenter där spelare inte varit uppmärksamma på sin omgivning, såsom att en kvinna blev påkörd av en bilförare som spelade Pokémon Go (Ottosson, 2016). Positiva nyheter om Pokémon Go har tagit upp sociala aspekter av spelet, framförallt hur den uppmuntrar spelare till att vara sociala (Fouts, 2016, Herrera, 2016), men även att det kan hjälpa till vid social ångest (Grayson, 2016). Pokémon Go har även fått företag och föreningar att uppmärksamma och ansluta sig till fenomenet genom att skapa evenemang för spelare (Lerum, 2016, Strängbom, 2016).

Möten med främmande spelare utomhus är ett intressant fenomen att studera ur ett socialpsykologiskt perspektiv, då detta bidrar till ett nytt sätt att träffas, interagera och spela på. Den sociala aspekten av att dela både den fysiska och den digitala världen med andra spelare är ett nytt fenomen i sig och därför är det intressant att studera hur ett mobilspel kan bli så mycket mer än bara ett spel. Pokémon Go kan med andra ord bli ett verktyg för en ny sorts interaktion mellan både vänner och främlingar.

1.1 Syfte och Frågeställning

Syftet med uppsatsen är att ur ett socialpsykologiskt perspektiv undersöka hur Pokémon Go upplevs av spelare. Vi vill undersöka varför de vill spela Pokémon Go och vilka erfarenheter de har av sociala interaktioner i samband med spelet. Mer specifikt är vi intresserade av följande frågeställningar:

Frågeställningar

- Vad motiverar spelaren att spela Pokémon Go?
- Hur upplever spelare den sociala aspekten av spelet?
- Upplever spelare att Pokémon Go skapar mening?

1.2 Disposition

I följande avsnitt redogörs för tidigare forskning som är relaterade till uppsatsen, såsom socialt spelande och *gamification*. Därefter introduceras fyra teoretiska utgångspunkter om *interaktion*, *socialitet*, *lek och spel* och *meningsskapande*. Efter det presenteras metoddelen där vi går igenom vår metodologiska ansats och hur vi har gått tillväga, liksom etiska överväganden. Sedan följer resultatdelen, där vår insamlade empiri sammanfattas och presenteras i form av citat och våra tolkningar av dem. Uppsatsen avslutas med en analys där det insamlade materialet diskuteras och kopplas ihop med teorierna, samt en diskussion om uppsatsen i sin helhet, våra slutsatser och vidare forskning.

2. TIDIGARE FORSKNING

Den tidigare forskning som presenteras berör spel ur olika synvinklar, delvis hur mobilapplikationer motiverar individen att röra på sig, hur spel kan främja interaktion och hur människor med sociala hinder använder spel som hjälpmedel till att ta kontakt eller bli motiverade att lämna hemmet. Först introduceras tidigare forskning inom Pokémon Go. Därefter presenteras forskning inom relaterade ämnen såsom socialt spelande online, hur spel kan främja relationer och hur mobilapplikationer kan motivera individer och fungera som ett komplement i vardagen.

2.1 Pokémon Go

Pokémon Go är ett relativt nytt fenomen, som vid uppsatsens tillkomst existerat drygt ett halvår, men dess effekter har redan fått resonans inom forskarvärlden. Det har uppmärksammats för sitt positiva inflytande på fysisk och psykisk hälsa (McCartney, 2016). I flera av studierna har framförallt den fysiska aspekten tagits upp. En av dessa studier undersöker sambandet mellan ökad fysisk aktivitet och Pokémon Go. Althoff et al. (2016) poängterar vikten av att röra sig för att undvika hälsorisker och att både barn och vuxna världen över idag inte får den motion som behövs. När Pokémon Go kom ville de därför undersöka i vilken mån spelare rör på sig när de spelar. Genom bärbara sensorer som mäter den fysiska aktiviteten, följde de 32 000 användare under en period av tre månader. Resultatet visade en kraftigt ökad fysisk aktivitet hos både barn och vuxna. Pokémon Go tycks även ha nått ut till och förändrat beteendet hos individer som innan, inte varit fysiskt aktiva. Utöver fysisk aktivitet har andra aspekter av spelet börjat uppmärksammas, såsom den sociala aspekten. Leblanc et al. (2016) har visat, utöver insikten om att Pokémon Go motiverar fysisk aktivitet utomhus, att promenaderna ofta används till att umgås med vänner samt ökar möjligheten till att spela med okända spelare.

Även när det gäller psykiska problem har flera studier indikerat på nyttan med Pokémon Go. En studie visar att människor som drabbats av *Hikikomori*, en social ångest som innebär att personer ofta stänger in sig och begränsar sig socialt, har börjat gå ut för att spela Pokémon Go (Tateno et al., 2016). Detta kan i sin tur ge tillbaka en känsla av prestation och förhöjd självkänsla genom motivationen att samla alla Pokémons (Tateno et al., 2016). Det krävs vidare studier om dessa människor för att kunna avgöra om detta stämmer, men det visar ändå att Pokémon Go har kapacitet att hjälpa människor där psykologer inte kunnat hitta en lösning. Det har också diskuterats hur Pokémon kan hjälpa blyga personer att våga samtala med andra spelare. Diskussionen handlar om att spelet kan bidra med samma känsla av samhörighet som lagkamrater i ett idrottslag känner med varandra, vilket gör det lättare för blyga personer att öppna sig. I likhet med idrottslag så existerar det tre lag i Pokémon Go som kan leda till en slags laganda för spelarna inom spelet, och bidra till en ökad social interaktion bland lagkamrater inom Pokémon Go (Quinn, 2016).

Dessa studier ovan om Pokémon Go har framförallt tagit upp positiva fysiska aspekter som spelet har bidragit till. Mindre studier och vetenskapliga artiklar har även påpekat hur Pokémon Go kan bidra med positiva sociala effekter hos spelare. Samhörighet och viljan att ta sig utomhus kan bidra med hälsosamma effekter av varierande slag hos individer. Dock har spelet enbart existerat i ungefär ett halvår och det är för tidigt att dra några konkreta slutsatser, men det är fascinerande hur den har fångat uppmärksamheten hos så många forskare på så kort tid.

2.2 Socialt spelande

För att förstå hur de sociala aspekterna av Pokémon Go kan influera spelarna är det nödvändigt med en bredare förståelse för socialt spelande. Då Pokémon Go inte har hunnit studerats ur ett socialt perspektiv, berör därför studierna närliggande ämnen med liknande spel där det går att spela med eller mot varandra. Vi har även tagit med två studier som avhandlar sociala aspekter av lekar och spel i den fysiska världen.

Studier om socialt spelande har blivit allt mer populärt. Det växande intresset kan bero på att socialt spelande har ökat i det sociala livet, vilket enligt vissa forskare kan bero på att allmänna samlingsplatser har blivit allt färre och att internet har skapat en ny arena för socialt samspel. Sociala medier som Facebook och spel anses vara det nya substitutet till att samlas på torg eller pubar. Socialt spelande online tycks vara ett relativt nytt uttryck för individens behov av sociala band och interaktioner (Williams, 2006).

Sociala onlinespel (t.ex. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) uppmuntrar till interaktion då det kräver att ett stort antal spelare samarbetar (Griffiths et al., 2011). Artikeln sammanställer fem olika studier av denna typ av spel där olika antal spelare fått svara på frågor, såsom vad de uppskattar mest med att spela online. Resultaten från undersökningarna visade att en övervägande del av spelarna uppskattar spelet mycket på grund av den sociala aspekten; allt från interaktioner under spelet till att spelarna skaffat nya vänner. Studien visade samtidigt att sociala aspekter i det verkliga livet var något spelarna uppskattade mer.

Interaktion via internet kan delas upp i interaktion med familjer och interaktion med främlingar. Resultatet i en studie av Shen & Williams (2011) visade att interaktion med familj och vänner via internet motverkar ensamhet, men att interaktion med främlingar visade det motsatta. Detta kunde bero på att interaktion med främlingar över internet enbart gav upphov till ytliga kontakter som inte kändes meningsfulla, eller att tid som spenderades med främlingar ersatte den tid som vanligtvis spenderas med familj och vänner.

Liknande slutsatser beskrivs av Eklund (2012), där spel med främlingar ofta uppfattades som bräckliga möten som kunde falla samman lika snabbt som de kom till. Dock påpekar Eklund hur just den sociala aspektens betydelse och spelen ändå får sin mening från det sociala utbytet i olika kontexter och hur spel i slutändan ofta handlar om att göra saker tillsammans.

Detta belyser även Boudreau och Consalvo (2014) som riktat in sig på familjers spelande av sociala nätverksspel. Dessa spel kan spelas av flera spelare tillsammans, men tillhandahåller även något som kallas *asynchronous co-op*, vilket betyder att spelarna inte behöver spela samtidigt, utan en spelare kan hjälpa andra spelare, vilka inte behöver vara aktivt spelande för stunden. Spelen gav familjemedlemmar konversationsämnen och gav dem sätt och anledningar att spendera kvalitetstid tillsammans. Familjemedlemmar hade enklare för att bibehålla kontakten med släktingar som bodde långt bort och uppgav att samtalen var lätta att hålla igång genom att prata om vad de hade gjort i spelen, tack vare det gemensamma samtalsämnet de fick genom spelet. Möjligheten att få nya vänner via familjemedlemmars vänner ökade också. Då fler spelare blev en hjälp till att lyckas bättre i spelet så blev det möjligtvis lättare och mer accepterat att ta kontakt med vänners vänner som spelade.

Relaterat till redan etablerade sociala relationer har en undersökning kring skattjaktsspelet *geocaching* försökt ta reda på om spelet har någon betydelse för familjeband. 30 personer utan erfarenhet av spelet fick delta i en undersökning, där de under en femveckorsperiod fick prova på *geocaching*. 28 så kallade *caches* var utplacerade runt Lindfield center i Storbritannien som deltagarna kunde hitta med hjälp av GPS-koordinater. Ett resultat av studien visade att de 30 deltagarna hade ökat till 90, vilket berodde på att enstaka familjemedlemmar värvade andra i familjen. Föräldrar blev motiverade att spela då de såg det som en rolig familjeaktivitet och spelet blev en bra ursäkt för att röra på sig och umgås (Robinson & Hardcastle, 2016).

Som tidigare nämnt så har studier visat att Pokémon Go kan hjälpa personer som har sociala handikapp, såsom blyghet och social ångest. Studier inom liknande spelområden har bidragit med likartade resultat som studierna av Pokémon Go. Det har även forskats om relationen mellan onlinespel och spelrelaterade vänskaper bland emotionellt känsliga individer (Kowert, 2014). Totalt 50 000 individer fick frågor om deras spelande och av dessa valdes de individer ut som ansåg sig vara aktiva onlinespelare samt de som skaffat nya vänner via spelen. Resultatet från studien visade att emotionellt känsliga individer använder onlinespel på ett annat sätt än de som inte anser sig vara blyga, genom att använda spelet för att öka deras sociala nätverk. Då blyga människor kan ha en mer begränsad vänskrets, ger därför onlinespelen dessa en chans att bygga upp vänskaper online först, för att sedan ge dem motivation att söka kontakter även utanför hemmet. Onlinespel kan med andra ord ge blyga individer möjligheten att interagera med andra individer utan att mötas ansikte-mot-ansikte, vilket kan minska rädslan att bli avvisad. Likaså kan en gemensam social spelidentitet och roll bilda en tillhörighet med andra som underlättar interaktioner.

Förutom att gemenskap kan bildas genom att dela på en social spelidentitet, kan både spel- och filmkaraktärer lyftas ur sin ursprungliga kontext för att användas i andra sammanhang. Särskilt barn kan ta med aspekter av spel och filmer i sina lekar. I ett exempel med det digitala spelet *Lego Star Wars* observerades det hur barnen tog konceptet *Star Wars* till

lekplatsen och lekte rollekar där de hade olika roller från spelen och filmerna (Aarsand, 2010). Det är möjligt att det är lättare att interagera med andra genom att anta en igenkänd roll, då rollen används för att befästa en *interaction order*. På det sättet vet individen hur denne ska bete sig gentemot en annan igenkänd roll.

Studierna ovan tar upp sociala interaktioner mellan vänner och främlingar i olika spel- och leksammanhang, både virtuella och fysiska. Sociala interaktioner online är ett uppskattat element i spelsammanhang, men upplevs olika beroende på hur väl individer känner varandra. Även detta märktes när familjer fick prova på spelaktiviteter tillsammans, vilket blev uppskattat och gav familjerna ett gemensamt intresse. Tillhörighet med andra spelare upplevdes även om man inte spelade samtidigt, så länge alla spelare agerade inom samma spelvärld. Spelen användes även aktivt för att söka nya vänskaper bland blyga personer. Till slut belystes hur igenkända roller användes för att skapa sociala lekar. Pokémon Go blandar sin virtuella värld med den fysiska världen och kan på så sätt relateras till både TV-spel och sociala lekar och spel utomhus. Då spelet är baserat både online och utomhus, där spelare tar sig an rollen som Pokémonjägare, skapas situationer som kan relateras till dessa tidigare forskningar som belyst socialt spelande i olika sammanhang.

2.3 Sociala aspekter av mobiltelefoner, applikationer och virtuella rum

I det här avsnittet behandlas mobiltelefonens potential för sociala interaktioner. Applikationer med social inriktning har blivit allt mer populära och skapat nya användningsområden för telefonen inom social interaktion. Slutligen tas virtuell samhörighet upp för att belysa hur gemenskap kan uppstå genom att dela situationer med varandra. Gemenskap är således inte beroende av att individer vistas fysiskt på samma plats.

Mobiltelefoner har utvecklats alltmer till multimedieverktyg som kan användas till ett flertal syften. När mobilt internet började populariseras, gav det tillfällen att utforska olika sätt det kunde användas på, både i sociala sammanhang och som meningsskapande motivation. Det har i ett interaktivt konstprojekt använts för att utforska hur mycket social interaktion och förtroende spelare kunde ha med andra, för dem okända, spelare (Wilken, 2010). Likaså har experimentella applikationer försökt motivera till mer social interaktion inom företag, genom att be om information från medarbetarna och ge förslag på samtalsämnen till kollegor i närheten baserat på den insamlade informationen (Wilken, 2010). Dessa experiment kan ses som föregångare till dagens sociala applikationer såsom Tinder, Badoo och Foursquare. Tinder och Badoo är två av ett flertal dejtingapplikationer som erbjuder hjälp att föra ihop människor med hjälp av information som medlemmarna har delat med sig av, liksom avståndet mellan dessa (Lindholm & Monsen, 2016). Foursquare har ingen direkt social interaktion, däremot har den en indirekt "*asynchronous*" social interaktion, det vill säga att användare inte behöver vara aktiva samtidigt för att hjälpa varandra. Användare kan lämna och se omdömen av olika etablissemang såsom caféer och hotell och på så sätt ge tips och varna andra användare genom att ge olika betyg på företag (Bohyun, 2015).

Förutom att applikationer kan främja social interaktion i olika former, används även *Gamification*, där spelelement implementeras som motivationshöjande element. Beroende på kontext har de upplevts både positivt och negativt. Hos träningsapplikationer som *RunKeeper* ansåg användarna att spelelementen gav dem positiv feedback på deras prestationer och förhöjde deras motivation. Även om spelelementens bidrag till motivation var kortvarigt i vissa fall, så räckte det tillräckligt länge för att de skulle ha lyckats få nya vanor med ökad motion som de bibehöll (Lindholm & Monsen, 2016). Likaså gav *Foursquare* poäng för att betygsätta företag, som användare kunde nyttja för belöningar såsom gratis kaffe hos särskilda caféer (Bohyun, 2015). Dock så ansågs spelelementen i dejtingapplikationer som något neutralt eller negativt och inte heller passande i kontexten, då användarna var mer intresserade av att träffa någon än att samla poäng eller skapa nya beteenden (Lindholm & Monsen, 2016).

Eriksson (2016) har forskat om framförallt social interaktion via internet, men beskriver även Togetherness, tillsammansskap. När man beskriver sig i relation till något eller någon, så pratar man antingen om den fysiska världen, eller situationen. När individer interagerar på internet, delar de en samtalsmässig situation. I *Pokémon Go*, delar spelare på situationen, den fysiska världen och den virtuella världen. Då detta är en relativt ny företeelse, kan samhörighet skapas både för att spelare delar en situation i sin roll, men även för att de delar en virtuell värld som andra inte har behörighet till.

Temat i ovanstående avsnitt har varit sociala interaktioner via mobiltelefoner och internet. Då *Pokémon Go* är en mobilapplikation med sociala onlinefunktioner, kan denna tidigare forskning relatera till andra applikationer med sociala onlinefunktioner. Även om inga slutsatser drögs från Wilkens studier om sociala applikationer, kan det ses som en föregångare till utbredda applikationer såsom *Tinder* och *Badoo*. Dessa applikationer visar hur människor kan interagera och träffa nya människor genom att gå med i samma sociala arena. Likaså är *Runkeeper* en träningsapp med spelelement, medan *Pokémon Go* är en spelapp med träningselement. Medan *Runkeepers* spelelement gav användare tillräcklig motivation för att förändra vardagliga rutiner, kan *Pokémon Go* möjligtvis skapa liknande förändringar för spelare. En annan aspekt av *Pokémon Go* är hur den använder "*augmented reality*" för att lägga en virtuell värld ovanpå den fysiska världen. Detta är relativt nytt fenomen som har potential att skapa gemenskap mellan spelare som delar två världar med varandra samtidigt, både den virtuella och den fysiska.

3. TEORI

I detta avsnitt presenterar vi teorierna som vi använt för att tolka våra resultat. Vi har använt fyra teorier som alla berör symbolisk interaktionism, det vill säga det teoretiska fält som bland annat studerar symboliska handlingars och interaktioners betydelse för människor. Teorierna handlar om social ordning, socialitet, lek och spel samt meningsskapande. Dessa är relevanta för vår uppsats då de berör interaktion ur olika perspektiv, vilket i sig är nödvändigt för att kunna besvara våra frågor kring upplevelser av Pokémon Go.

3.1 Interaktion och ordning

Interaktionsordningen bygger på en vanemässighet som kommer från repetition av vardagliga handlingar, det vill säga normer som individen växt upp med och vet därmed hur denne ska bete sig i en speciell situation (Goffman, 1982, s.10). Inom interaktionsordningen finns specifika sanktioner som både är positiva och negativa. Dessa hjälper till att bibehålla regler som gäller under interaktionen, det vill säga de talar om vad man får och inte får göra, vilka i sin tur stöds av de normer individen växt upp med. Jämfört med andra ordningar är i interaktionens ordning sanktionerna omedelbara, med andra ord, om man bryter mot de regler som gäller eller beter sig illa så kommer de andra deltagarna snabbt att visa sitt misstycke. Negativa sanktioner kan få de inblandade personerna att känna skam och den som bryter mot normerna som gäller ses som en avvikare (Goffman, 1953, s.34-35). Ett exempel skulle kunna vara att Pokémonspelare bryter mot denna ordning genom att interagera med främlingar, men man kan också se det som att Pokémon Go möjliggör handlande som i andra sammanhang skulle vara normbrytande.

Individer identifieras i förhållande till olika kategorier, delvis baserat på individens sociala identitet och delvis på den personliga identiteten. Den sociala identiteten kan relateras till grupper som individen identifierar sig med, exempelvis ålder, klass, kön och etnicitet. Den personliga identiteten beskriver hur individen skiljer sig från andra inom den egna sociala gruppen, såsom namn, röst och utseende. Interaktionen sätts på prövning genom denna typ av identifiering då individen i någon annans närvaro utsätter sig för dessa kategoriseringar. För att den sociala ordningen ska vara möjlig och inte bli sårbar, måste individen kunna gå in i interaktionen med uppfattningen om att dennes identitet är stabil (Goffman, 1982, s.3,4). Det kan vara så att individer aktiva inom Pokémon Go ser sig själva som spelare och därför identifierar andra framförallt som spelare och inte utifrån de tidigare nämnda kategorierna. Även om spelare är medvetna om andra spelares kategorier, behöver dessa inte ha någon betydelse då Pokémon Go handlar om spel och lek med en egen interaktionsordning.

Det finns olika typer av situationer där interaktion kan uppstå och Goffman menar att dessa arrangemang bär på olika ordningar i större eller mindre omfattning. Några av de sociala situationer som tas upp (Goffman, 1982, s.6-7) är personinteraktion (*persons*) som beskriver den minsta formen inom interaktion, det vill säga där en eller max två individer är inblandade. Pokémon Go öppnar upp för personinteraktion mellan spelare, då spelet kräver

att man går utomhus. På så sätt skapas tillfällena att ta kontakt med andra spelare och spela tillsammans kort- eller långvarigt. Den andra formen är kontaktinteraktion (*contact*) i vilken individen interagerar med andra utan kontakt ansikte-mot-ansikte, exempelvis online. Pokémon Go har spridit sig till sociala sajter som Facebook, där spelare förenas i Pokémongrupper och kan interagera med andra spelare. Denna interaktionsform kan vara ett bra sätt för den ensamma eller blyga spelaren att ta kontakt med andra. Den sista formen av interaktion är möten (*encounters*) som är arrangemang där individer samlas i grupp och gör saker tillsammans. I Pokémongrupper online kan spelare skapa och bjuda in till event, med andra ord spelträffar där man ses ute och spelar tillsammans i grupp, vilket i sin tur kan vara en bra möjlighet till möten och att få kontakt med nya människor.

3.2 Socialitet

Socialitet eller sällskaplighet, är den njutningsfulla och lekfulla sidan av individen som kommer fram i interaktionen med andra. Socialitet kan förstås som den situation där man pratar och skrattar med andra människor och bara är för stunden. Socialiteten är enligt Simmel avgörande i mänsklig samvaro eftersom den fungerar som en grund för människors skyldigheter mot varandra: "Det är här därför indikerat att socialitet är lekformen för de etiska krafterna i samhällets grund" (Simmel, 1949, s.260).

För att kunna gå in i den lekfulla stunden måste individen också ha förmågan att lägga andra delar av verkligheten åt sidan, det vill säga de mer seriösa och uppgiftsbetonade aspekterna av livet såsom arbete, vilken klass man tillhör eller vilken religion man tror på. Så fort interaktionen blir för seriös är situationen inte längre kännetecknad av socialitet, utan tar då en annan riktning där syftet inte längre är lekfullt utan konversationen blir istället till ett argument (Simmel, 1949, s.256). Pokémon Go skapar möjligheter till interaktion mellan spelare som kan vara obekanta för varandra. Man kan i den här situationen tänka sig att spelare som interagerar med andra spelare som de inte känner, bör hålla sig till att prata om spelet för att situationen i annat fall kan bli obekväma.

Genom att lägga alla andra aspekter än just interaktionen i sig åt sidan, så spelar det ingen roll vem individen interagerar med. Simmel nämner *en artificiell värld* (s.257) som är en fantasivärld där individer skulle se alla som jämlikar utan någon slags spänning, exempelvis att Pokémonspelare ser andra som spelare. Detta är dock svårt då individer gärna vill ha ett syfte med det de gör, ett ändamål och en önskan om att vinna fördelar, även om leken handlar om att vinna pengar, så är inte vinsten målet utan aktiviteten i sig (s.258). Det är bara möjligt för individen att njuta av situationen och interaktionen med andra om individen kan lägga alla dessa avsikter åt sidan. När det enda målet är att vara med i leken, är alla jämlikar. Detta kan vara svårt på det sätt att det kan finnas viss konkurrens bland spelare, exempelvis att Pokémonspelare kan ansluta sig till ett av tre olika lag, samtidigt som man kan samarbeta med andra lag, exempelvis att lag blå och gul kan slå lag röd tillsammans och uppskatta den aktiviteten.

“Socialiteten för med sig allvaret över till sin skugga där det inte finns någon friktion mellan dessa två världar, eftersom de inte kan överskugga varandra” (Simmel, 1949, s.260).

Socialiteten kan ses som en annan värld där individen måste passa in i ett helt system och leva efter det. När man är i socialitetens värld så frigörs individens känsla av frihet. Simmel menar att individen blir fri från samhällets och verklighetens krav och han kallar det för “*friheten av att vara bunden*” (s.260). I den sociala värld som Pokémon representerar finns inga krav, individen väljer själv vilken typ av spelare denne vill vara. Syftet är att bli en spelare. Oavsett om målet är att fånga monster, slåss på gym, promenera eller interagera, gör man det av fri vilja och på så sätt kan en spelare uppleva friheten från att vara bunden.

3.3 Lek och spel

Enligt Mead (1976) är *lekstadiet* och *spelstadiet* två nödvändiga stadier i ett barns process att bygga ett jag. Leken innebär att barnet tar andra roller, det vill säga att barnet föreställer sig något som inte är på riktigt. Barnet kan exempelvis leka att den är mamma eller polis men likväl kan barnet iscensätta en situation där den använder sina egna responser som de normalt sett skulle frambringat hos andra. Genom detta så antar barnet två roller samtidigt, eller med andra ord, *att vara någon annan inför ens jag* (Mead, 1976, s.118). Leken har inget egentligt mål, då barnet kan ta vilken bestämd roll som helst och byta roll eller sluta leka när denne känner för det.

Spelstadiet har däremot ett mål med bestämda roller där barnet inte bara måste anta en egen roll, utan även vara redo att ta andras roller, det vill säga de roller som andra deltagare antagit i spelet. Till skillnad från leken, så är spelet organiserat på så sätt att alla inblandade har en specifik roll och uppgift. Om barnet exempelvis har rollen som back i en fotbollsmatch, så måste barnet förstå att den inte kan leka och ta alla olika fotbollsroller, det vill säga den kan inte vara både back, forward och målvakt utan måste förstå vilken uppgift denne har som back och att barnet ska passa bollen vidare mot den person som sedan kan göra mål. Men förutom att förstå sin egen roll så måste barnet även anta de andras attityder, barnet måste kunna läsa av de andra spelarna, förstå deras roller i matchen och tänka mer strategiskt än om barnet bara lekte fotboll med sig själv (Mead, 1976, s.118-119). Skillnaden mellan spel och lek är således att leken varken har mål eller begränsningar och där barnet kan anta flera roller fast den leker med sig själv, medan spelet har specifika roller med mål och regler där var och en av deltagarna har en bestämd roll.

3.4 Meningsskapande

Vi har även valt att använda Blumers (1986, s.2) teori om meningsskapande och hur det uppstår via interaktioner. Premissen i hans tolkning av vad symbolisk interaktionism innebär består av tre punkter:

1. Människor agerar gentemot objekt baserat på vilken mening objekten har för dem. Dessa består av alla ting inom den fysiska världen, men även abstrakta ting som institutioner, ärlighet och demokrati. Dessa abstrakta ting kan relateras till Pokémon Gos spelfigurer och gym, samtidigt som gym och Poké stops (se bilaga 4) i spelet är tillagda ovanpå verkliga platser i den fysiska världen.
2. Objektens mening skapas genom interaktioner med individens medmänniskor. Pokémons mening kan skapas genom nostalgi hos många då varumärket har funnits i Sverige sedan 1990-talet. Likaså är vissa Pokémons mer eftertraktade än andra, mycket på grund av att spelare har tolkat och kommit fram till tillsammans hur vissa Pokémon är särskilt starka att slåss på gym gentemot andra Pokémon.
3. Objektens mening hanteras och modifieras löpande genom en tolkningsprocess av individen. Spelarens relation med Pokémon Go kan ändras löpande, bland annat hur Pokémon uppfattas av andra. Spelare börjar och slutar spela Pokémon Go av olika anledningar, men dessa anledningar är exempel på hur individer modifierar sin mening gentemot objekt kontinuerligt.

I och med dessa premisser kan individen se meningar som sociala produkter, vilka skapas genom aktiviteter vid individers interaktion (Blumer, 1986, s.5). Han menar även att Symbolisk interaktionism ser sociala interaktioner som en vital del i sig själv, då de formar mänskligt beteende, istället för att enbart vara ett sätt att uttrycka mänskligt beteende. (Blumer, 1986, s.7). Individer kan ha olika definitioner och mening för objekt beroende på dess umgängeskrets och livshistoria (Blumer, 1986, s.11). På samma sätt kan Pokémon Go ha olika mening för Pokémonfantaster, erfarna datorspelare eller föräldrar som hjälper sina barn att spela. Det betyder med andra ord att individer kan agera tillsammans i grupp mot ett mål och ha skilda åsikter om vad handlingarna och målet betyder för dem (Blumer, 1986, s.71).

Dessa fyra teorier berör interaktioner från olika synvinklar vilket gör det möjligt att ställa dessa mot varandra. Enligt Goffman finns det inom interaktionen en ordning som bygger på normer. Dessa normer talar om för oss hur individen ska bete sig i interaktionen med andra, det vill säga vad man får och inte får göra. Utifrån kategorier blir individer identifierade, men den sociala ordningen handlar inte om att man ska vara på ett visst sätt, utan hur man ska bete sig. Denna teori har en koppling till Pokémon Go, då Pokémon kan ses som ett fenomen som bryter mot ordningen, men vänder det till något positivt istället, genom att spelet kan möjliggöra interaktion med främlingar.

Simmel berör också interaktionen men från en annan synvinkel. Han skriver att det finns vissa regler i socialitetens värld, dock handlar dessa mer om att man ska kunna släppa det

vardagliga livet för att kunna njuta för stunden. Han menar att individerna är sociala varelser som njuter av lekfullheten och interaktionen med andra människor. Pokémon Go-spelare delar ett intresse med andra spelare vilket kan göra det lättare och mer naturligt att interagera med varandra, oberoende av vilka dessa är.

Mead pratar om lek- och spelstadiet och menar att dessa två stadier är en process hos barnet för att bygga sitt jag. I leken tar barnet andra roller, som exempelvis att leka polis och leker utan egentliga mål eller regler. I spelstadiet, menar Mead, finns det mål och regler med andra inblandade deltagare där barnet måste kunna anta alla andras attityder i spelet. Här har det gjorts en skillnad mellan dessa två stadier, något som Pokémon Go kan blanda. Pokémon-spelare kan både leka utan mål men även spela med mål och samarbete.

Blumer tar upp meningsskapande utifrån ett symboliskt interaktionistiskt perspektiv. Han menar att människor agerar olika mot objekt beroende på vilken mening objekten har för dem och att meningar byggs upp i interaktion med andra. Denna teori är relevant i vår uppsats då Pokémon Go kan spelas tillsammans med andra individer. Den är även relevant då det kan finnas tillfällen där det bara är en eller delar av en grupp som spelar och den resterande delen av gruppen följer med för att deras mål med den sociala interaktionen har en annan mening för dem. Likaså behöver inte faktumet att spelarna har samma mål betyda att målet har samma mening för alla inblandade, utan målet kan vara en del av en tävling, en lek eller en social interaktion.

4. METOD

I det här avsnittet går vi igenom vår ansats för uppsatsen samt vilka metoder som använts. Metoderna beskrivs först utförligt och sedan tar vi upp hur vi använt dem för att samla ihop vår data. Sedan beskrivs analys- och kodningsmetoderna samt transkriberingsprocessen för uppsatsen. Avsnittet avslutas med en diskussion om etiska överväganden.

4.1 Metodologisk ansats

Denna studie utgår från ett etnografiskt perspektiv för att undersöka spelarnas upplevelser av Pokémon Go. Etnografi innebär att man studerar och tolkar sociala interaktioner och beteenden, som sker mellan gruppdeltagare, ur deras perspektiv. Syftet med denna typ av metod är att få en inblick i människors handlingar genom observationer och intervjuer. Inom etnografisk metod är det vanligt med deltagande observationer, där det krävs av forskaren att denne är delaktig och engagerad i den värld som studeras. Under observationens gång kan etnografen med fördel samtala med de individer denne observerar och på så sätt få en ännu djupare förståelse för vad som händer. Deltagande observation har också flera fördelar då etnografen har en möjlighet att få fram data som annars kan vara dolt från det offentliga fältet, det vill säga att forskaren kan få en mer objektiv bild genom att vara med och höra eller prata med deltagarna. Under vår deltagande observation följde vi med en grupp som gick tillsammans för att fånga Pokémons. Fördelen med att göra just en deltagande observation för oss var att vi kunde se hur spelarna faktiskt interagerar med varandra, genom bland annat kommunikation och kroppsspråk.

Forskare som använder sig av etnografiska metoder använder sig också vanligtvis av “triangulering”, vilket innebär att kombinera två eller flera metoder för att få ett rikare material. I vår studie kombinerade vi intervjuer med deltagande observation, då de människor man studerar kan bete sig annorlunda vid observationen gentemot vad de säger under intervjun (Reeves et al. 2008, s. 512–514). Vi har i vår studie valt att intervjua några som var med under observationen. Detta är en bra metod då vi både kan stärka deltagarens handling med vad denne säger, men även för att våra egna tolkningar av observationen inte ska bli för subjektiva.

4.2 Datainsamling

Eftersom denna studie fokuserar på interaktion, har vi valt att använda deltagande observation och intervjuer som metod. Några av deltagarna från observationen har blivit intervjuade för att skapa en ännu djupare inblick och förståelse, men vi har även intervjuat andra utöver dessa. Aspers (2011) skriver hur observationer har sina fördelar, men att det ibland krävs intervjuer för att förstå och förklara vad man ser och vad man talar om (s.139). Även om vi kan observera sociala situationer och följa med på en deltagande observation, kan intervjuer ge oss en djupare förståelse för om spelandet har påverkat informanternas sociala nätverk över en längre tid. Rena observationer i det här hänseendet ger oss enbart inblick över de nuvarande sociala nätverken och kan, med andra ord, inte beskriva hur de har

formats eller förändrats. Likväl fokuserar observationer på vår tolkning av fenomenet, medan intervjuer eftersträvar att förklara fenomenet ur informantens perspektiv.

4.3 Urval

I vår studie har vi valt ett *ändamålsenligt urval*, ett urval av informanter som tillhör det fenomen vi vill studera (Ekström & Larsson, 2010, s. 61). Därmed är vårt urval individer som spelar Pokémon Go. Vi valde att inte begränsa oss till en särskild åldersgrupp eller urskilja kön då syftet med vår studie fokuserar på upplevelser som individen haft i egenskap som spelare och inte efter egenskaper såsom kön och ålder. Vi blev medlemmar i en grupp för Pokémon Go-spelare på Facebook, genom vilken vi fick reda på det Pokémonevent den deltagande observationen gjordes under. Facebookgruppen användes även för att söka efter informanter. Vi fick tre intervjuer via Pokémongruppen och valde därefter att tillfråga vänner som spelar Pokémon Go. Via ett snöbollsurval, det vill säga genom tips från en informant, fick vi ytterligare en intervju med en spelare. Materialet vi presenterar är uttaget från en deltagande observation och nio intervjuer.

4.4 Deltagande observation

Den deltagande observationen genomfördes via ett event i Pokémongruppen på Facebook, där en grupp individer träffades för att spela tillsammans. Vi inledde studien med att presentera oss själva och läsa upp missivbrevet, i vilket syftet med observationen och studien samt etiska överväganden framgick. Under observationens gång samlade vi in empiri i form av egenskrivna fältanteckningar på mobiltelefonen. Då Pokémon Go är ett mobilanpassat spel så kändes det väldigt naturligt att skriva ned våra anteckningar där, då observationsgruppen också höll sina mobiltelefoner i handen. Då detta var en deltagande observation där vi promenerade var det dock svårt att göra utförliga anteckningar. Därför valde vi att istället anteckna stödord för alla händelser som vi ansåg vara relevanta, för att i efterhand kunna renskriva dem mer utförligt. Vi observerade gruppen i två timmar, varav en halvtimme gick åt att låta gruppleddaren lägga ut *lures* (se bilaga 4). För att hela situationen skulle kännas mer naturlig valde vi att själva vara aktiva spelare och interagera med de andra spelarna, för att på så sätt få en ännu djupare inblick i vad som pågick.

4.5 Intervju

Intervjuerna har varit semistrukturerade, vilket innebär att vi har utgått ifrån en intervjuguide med 15 frågor där olika aspekter av Pokémon Go tagits upp, framförallt de sociala aspekterna av spelet. Frågorna var till stor del öppna ställda för att informanten skulle ha utrymme att beskriva sina svar så brett som möjligt, så att vi kunde följa upp med nya följdfrågor för att utforska nya ämnen beroende på svarens karaktär. Intervjuerna ägde huvudsakligen rum på caféer eller på informanternas arbetsplats, där båda intervjuerna varit delaktiga. Några intervjuer genomfördes individuellt av intervjuarna i informanternas hem och genom kommunikationsprogrammet Skype. Under intervjuerna har data samlats in via inspelning på mobiltelefon samt dator. Några av de personer som var med under den deltagande

observationen har efteråt blivit intervjuade för att få en djupare inblick och förståelse för deras upplevelser av Pokémon Go.

4.6 Transkriberingsprocessen

De inspelade intervjuerna och nedtecknade observationsanteckningarna transkriberades individuellt. Vi valde att transkribera i berättande form, det vill säga inte ta med pausord eller stakningar. Vi diskuterade hur relevant det var att ta upp pauser, skratt och tonlägen, men kom fram till att dessa inte var meningsbärande till vårt material. Detta då frågorna handlade om en fritidsaktivitet och inte hade en risk att vara inskränkande eller konfliktartad, vilka annars kan vara orsaker till att informanter tvekar eller motsäger sig själva (Aspers, 2011, s. 156). Vi undersökte detta med de första intervjuerna genom att lägga till pauser och skratt, men då det inte gav någon förändring i kodningen av intervjuerna beslöt vi att inte ta med dem.

4.7 Datahantering

Utifrån det insamlade materialet valde vi att börja med öppen kodning för att få med så mycket information som möjligt från vår empiri. Intervjuerna kodades inledningsvis individuellt. Kodningsresultatet jämfördes sedan för att kunna synkronisera koderna och på så sätt få en ökad intersubjektivitet. Vi valde därefter att använda oss av den *statiska analysen* som Aspers (2011) beskriver som en metod som innebär att man studerar relationen mellan ett teoretiskt begrepp, dess eventuella olika kategorier och de koder som är kopplade till kategorierna (s.205). Då våra teorier berör meningsskapande, interaktionsordning och socialitet ur ett interaktionistiskt perspektiv har vi därför anpassat våra huvudteman efter dessa. Koderna undersöktes därefter återigen i intervjuerna för att se vilka koder som uppträder tillsammans i olika sammanhang hos informanterna som vi samlade in i huvudteman samt underteman i ett kodningsschema (Se bilaga 1). Ett av våra huvudteman blev exempelvis *interaktion*, där ett undertema var *ger tips*. Dessa koder byggde bland annat på interaktionen i Facebookgruppen, där informanterna berättade att gruppmedlemmarna hjälpte varandra och gav tips om var man kan hitta Pokémons. En informant svarade till exempel: "De kan skriva att det finns en Snorlax här eller en rare [ovanlig] Pokémon och om ni är i närheten så kan ni komma och plocka den." - Informant 4

4.8 Etiska överväganden

Inför valet av metod har vi tagit hänsyn till etiska överväganden gällande Vetenskapsrådets forskningsetiska principer. Inför varje vetenskaplig forskning bör vi se över eventuella risker i form av negativa konsekvenser för de berörda informanterna samtidigt som vi måste väga dessa mot de värden av nya kunskaper som forskningen kan ge. Med andra ord bör vi ställa oss frågan "vad är värt mest?". Vi bör därför ta hänsyn till både *forskningskravet*, som innebär att samhället har krav på att forskning bedrivs och är av hög kvalitet, samt

individskyddskravet som säger att samhällets medlemmar ska bli skyddade från exponering av deras privatliv och inte utsättas för någon form av kränkning (vetenskapsrådet, 2002, s.5).

För att skydda individen så bra som möjligt har vi i denna studie beaktat fyra viktiga aspekter med hänsyn till Vetenskapsrådet. Genom att vi tagit med och visat upp vårt missivbrev har vi tagit hänsyn till *informationskravet* (Vetenskapsrådet, 2002, s.7). Vårt missivbrev informerar deltagaren om vad dennes uppgift i undersökningen är (i detta fall att bidra med förståelse och kunskap om dennes roll som Pokémonspelare), samt att deltagandet (intervju och/eller observation) är frivilligt och att deltagaren kan avbryta när som helst. Vi har även informerat deltagarna att det insamlade materialet inte kommer att visas för obehöriga samt att vårt mål med undersökningen endast är att samla in material för uppsatsen och vi har därmed följt riktningarna för *nyttjandekravet* (Vetenskapsrådet, 2002, s.14).

Vi har även berättat för våra informanter att deltagandet är frivilligt och att de får avbryta sin medverkan när som helst och därmed har vi anpassat oss till Vetenskapsrådets *samtyckeskrav* (Vetenskapsrådet, 2002, s.7). Då denna studie handlar om individens erfarenheter som spelare och inte som individ, har spelarens faktiska identitet därför behållits anonym. Vi har därför inte tagit med några namn utan hänvisat till materialet genom att skriva ut personerna som "informant". Vi har även försökt att i största mån undvika platser och ord som kan avslöja spelarens identitet. Då vissa citat är kopplade till en Facebookgrupp som är offentlig, har vi försvärat för utomstående att avslöja vem som citerats och vi har genom denna anonymisering hänvisat till *konfidentialitetskravet* (Vetenskapsrådet, 2002, s. 12,13).

4.9 Förförståelse

Att ha förförståelse för ett fält innebär att forskarens förkunskaper kan påverka hur denne uppfattar fältet, vilket kan ge både för- och nackdelar. För att kunna förstå aspekter av fältet som nämns och kunna ställa rätt frågor om det som studeras, behöver man förstå fältet. Dock kan förförståelse vara en risk för att man ska ta vissa saker för givet och tolka andras mening på ett felaktigt sätt (Aspers, 2011, s. 38,39). De risker som kan ske i samband med vår studie, är att vi som själv spelar tar med oss våra erfarenheter och tolkningar av spelet och bildar en slags hypotes om att andra spelare har samma upplevelse som oss. Det vi kan göra är att vara medvetna om vår subjektivitet. Genom att vara införstådda med att vi är subjektiva till fältet, vilket till viss del krävs för att förstå det, kan vi motverka risken att ta saker för givet. Vår roll kräver att vi reflekterar och diskuterar över våra val, för att det subjektiva åtminstone ska bli intersubjektivt. Även om vi båda har spelat Pokémon Go, har vi väldigt olika erfarenheter och engagemang i spelet. Vi anser att detta är en fördel, då vi tillsammans kan diskutera våra tolkningar och på så sätt förhindra alltför subjektiva slutsatser.

4.10 Tillförlitlighet

Reliabilitet och validitet inom kvalitativ forskning har inte samma betydelse som i kvantitativ forskning. Om de ska användas på ett meningsfullt sätt, behöver de omarbetas då kvalitativ forskning inte består av mätning, utan tolkning av material (Bryman, 2011, s. 351).

Vi använder oss av ett alternativ som kallas för *tillförlitlighet*. Detta alternativ består av underkategorierna *trovärdighet*, *överförbarhet*, *pålitlighet* och *möjlighet att styrka och konfirmera*.

Trovärdigheten av resultatet beror på hur pass acceptabel den är i andra människors ögon (Bryman, 2011, s. 354). Då det finns många tolkningar av den sociala verkligheten, behöver vi följa de regler som forskning tillhandahåller och försöka bekräfta våra resultat, antingen genom att fråga personerna vi intervjuat om de håller med om våra resultat, eller via triangulering (Bryman, 2011, s. 354f). Även om det förstnämnda alternativet möjligtvis skulle ha en starkare tillförlitlighet, har vi valt att använda oss av triangulering på grund av att tiden vi förfogar över inte räcker till för att använda oss av informanternas bedömning. Triangulering, att kombinera två eller fler metoder för att kontrollera data, har i vår studie inneburit en kombination av intervjuer och deltagande observation. Anteckningarna från observationen har sedan jämförts med anteckningarna från intervjuerna, för att på så sätt se samband eller avvikelser mellan dem.

Överförbarheten av vår forskning, det vill säga om den skulle få samma resultat i andra kontexter, är svår att mäta. Det vi kan göra är att skriva så omfattande beskrivningar som möjligt (Bryman, 2011, s. 355). Dock är storleken på vår uppsats och det låga antalet informanter orsaker till att studien blir relativt kontextuell. Detta bidrar därmed till svårigheter med överförbarheten, då studien kan ge andra resultat i andra sammanhang.

Pålitligheten är den kvalitativa versionen av reliabilitet och bedöms för hur granskande vi har varit om våra resultat (Bryman, 2011, s. 355). Genom att redogöra för hela vår process, så gör vi vår forskning mer transparent så att andra kan bedöma den. Likaså har vi tagit hjälp av våra uppsatskollegor och vår handledare vid olika delar av vår uppsats för att granska vårt material efter svagheter.

Möjligheten att styrka och konfirmera. Även om vi utgått från att det inte finns någon fullständig objektivitet, så vill vi försöka säkerställa att vi agerat i god tro (Bryman, 2011, s. 355f). Enligt Bryman bör inte teoretisk inriktning och personliga värderingar påverka utförandet eller slutsatserna av uppsatsen. Dock anser vi att den syftet påverkar vilken data och vilka resultat som är relevanta för vår studie. Vårt mål är att få svar på våra frågeställningar och vi har därmed ingen anledning till att förvränga våra resultat.

5. RESULTAT

I det här avsnittet presenteras våra resultat från den insamlade empirin. Vi har delat upp resultatet i teman baserade på våra teorier och uppsatsens syfte, samt underrubriker som fångar upp olika aspekter av dessa teman. Relevanta delar av empirin visas som citat och vi beskriver vår tolkning av citaten.

5.1 Sociala aspekter av Pokémon Go

Informanterna berättade om många sociala aspekter av Pokémon Go. Den mest förekommande bland våra resultat var hur informanterna spelade med sina bekanta och hade börjat göra nya saker tillsammans samt i vissa fall fått en närmare relation. Vidare hade alla informanter interagerat med andra spelare som var okända för dem vid minst ett tillfälle. Likaså var ett flertal av de tillfrågade aktiva i Pokémongrupper på Facebook där de fick socialt utbyte med andra spelare.

5.1.1 Utökning av sociala nätverk

Samtliga informanter hade vid något tillfälle pratat med en, för dem okänd, spelare. Även om några av dem drog sig för att själva ta kontakt med andra, upplevdes interaktionerna ändå som något positivt. Några av informanterna hade ett flertal interaktioner med främmande spelare:

Jag skulle slå ett gym nära jobbet och plötsligt stannar det en bil bredvid mig, så frågar grabbarna “Håller du på att slå gymmet?” Jag ba ja, så frågade dem vad jag hade för färg på gymmet då sa jag gul, dem ba perfekt då får du följa med oss [...] så körde vi lite runt och slog några gyms, tillsammans.
- Informant 4

Vidare berättade Informant 4 att det inte var en enstaka social händelse: ”Jag kan säga att jag aldrig har pratat med så många sen jag kom till [stad].” Pokémon Go verkar ha utökat deras sociala nätverk och gett dem möjlighet till en ökad social interaktion med andra spelare, både kortvariga spelstunder med olika spelare men även längre spelrelationer där de tillsammans fångat gym i grupp vid ett flertal tillfällen. En av informanterna hade till och med följt med in i bilen med andra spelare för att kunna spela runt i ett större område. En annan informant hade även skrivit i en Pokémongrupp online där hen erbjudit sig att köra runt i sin bil, men i detta fall hade dock de andra tackat nej till sådana erbjudanden. Denna utökning av sociala nätverk reflekterades även i vår deltagande observation, där spelare som var främmande för varandra valde att träffas och spela tillsammans tack vare ett meddelande i en facebookgrupp.

5.1.2 Självreflektioner

Följande citat berättar hur informanterna själva reflekterar hur Pokémon Go verkar ha förändrat hur vi ser på interaktioner med främmande människor:

Förut på nåt sätt så kunde man inte, man hade inget att säga till främmande som man träffar mitt på gatan. - Informant 4

Jag tycker det är kul att folk kommer ut och pratar med varandra [...] svenskar gör ju inte det så mycket. - Informant 9

Att spelare kommer ut och möter andra spelare av Pokémon Go har gett upphov till gemensamma samtalsämnen och i vissa fall gemensamma mål som verkar ha gjort det mer naturligt att ta kontakt spelare emellan. Även vid vår deltagande observation noterade vi hur samtalen mellan spelarna handlade främst om Pokémon Go. Deras gemensamma intresse gav möjlighet till ett samtalsämne med varandra om spelet, vilket kunde senare utökas mot andra samtalsämnen.

5.1.3 Socialt utbyte online

Detta sätt att ta kontakt med andra spelare korrelerar med hur spelare samlas i onlinegrupper på sociala medier som är inriktade på Pokémon Go.

Som nyss, bara idag, frågade jag efter en Pokémon, om de som har den har fångat den eller fått den av ett ägg, som jag fortfarande saknar. - Informant 3

Jag är med i en grupp [...] det är folk i Uppsala som skriver vad dem har hittat i ett område och de kan skriva att det finns en Snorlax här eller en rare Pokémon och om ni är i närheten så kan ni komma och plocka den, oftast är det att man blir uppdaterad via den där gruppen. - Informant 4

I onlinegrupper ger spelare tips och frågar om vart de kan fånga sällsynta Pokémon, delar med sig av sina samlingar samt planerar och frågar om gemensamma spelstunder. Spelare kan kommentera varandras inlägg och ge "likes", vilket bidrar till ett ökat socialt utbyte kring Pokémon Go. Möjligtvis är det en bidragande orsak till att spelare är mer öppna även när de spelar utomhus och möter andra spelare.

5.2 Relationer

Förutom att Pokémon Go kan bidra till att utöka sociala nätverk, kan den även förändra existerande relationer. Ett flertal av informanterna uppger att deras redan existerande relationer har ändrats på varierande sätt. Några har börjat gå ut mer tillsammans, en informant berättade att de hade börjat umgås mer och en annan kände att denne fått en närmare relation med sin vän i samband med Pokémon Go.

5.2.1 Spela med vänner

Att spela med en vän var något som ett flertal av våra informanter gjorde. Vissa av informanterna spelade med sina på särskilda dagar t.ex. på helger, medan andra spelade med vänner lite mer sporadiskt.

Jag och den här tjejen som jag brukar vara ute och gå på promenader ihop att, vi har gått på mer promenader ihop på så sätt när vi träffas, mer än att innan dess så kanske vi var lite mer, att vi sågs mest hemma hos någon och spelade spel, bara pratade eller gjorde mat och så. Men det blir att vi träffas lite innan för att gå ut på promenader och spela Pokémon Go och prata då. - Informant 6

De informanter som spelade med sina vänner upplevde att det gav en positiv effekt i deras relationer, vilket kunde bero på att de fick tillfälle att umgås mer eller att de delade en ny aktivitet tillsammans. Informanterna verkade vara väl medvetna om spelets effekter och en av informanterna hade aktivt försökt få sin lillebror att börja spela för att de skulle spendera mer tid tillsammans.

Med min lillebror så försöker jag ju liksom få han att börja spela spel som jag spelar, han är ju elva år yngre än mig, så han har ju en vilja som är betydligt starkare än min [...] jag är väl lite mer glad över att jag får umgås med honom. - Informant 1

Informant 1 svarade även på frågan om relationer att denne fått en närmare relation med några av sin partners kompisar tack vare spelet. Pokémon Go kunde bli en gemensam aktivitet att utföra för att spendera mer tid med varandra. Även om effekten blev kortvarig i fallet med Pokémon Go, berättade informanten att de hade spelat andra spel tillsammans förut och att det var ett sätt för dem att spendera tid med varandra.

5.2.2 Nya relationer

Ingen av informanterna berättar att de fått riktiga vänner, det vill säga bestående vänner som man delar andra saker med än bara Pokémon Go, men några har skaffat nya spelvänner och kontakter samt efter vår observation hade åtminstone två personer blivit Facebookvänner med varandra.

Alltså det är ju inte nya bästa vänner så, men det är ju nya.. jag har ju träffat en då förutom dem jag redan nämnt, jag har tidigare åkt till [plats] för att hjälpa till [...] att träna upp ett gym med en annan tjej i den Pokémongruppen, så jag har ju träffat väldigt många så. - Informant 1

Informanterna hade i egenskap av spelare fått en relation med andra spelare där Pokémon Go stod i centrum. När de har umgåtts så har det varit i enbart spelrelaterade syften. En intressant aspekt av Pokémon Go har varit de stora ålderskillnaderna bland spelare. Vid vår observation samlades personer i varierande ålder och föräldrar hade barn med sig. Två informanter berättade om liknande händelser, där den ena informanten hade lärt sin syster och hennes barn att spela Pokémon Go, medan den andra informanten hade träffat en mamma och

hennes son, vilka hade varit aktiva en längre tid i informantens område. Två av våra informanter jobbar även med skolverksamhet. De har märkt att de fått en bättre kontakt med sina elever genom deras gemensamma intresse av Pokémon Go:

Så, jobbar jag med barn i yngre åldrar, sju till åtta år, så finns det en hel del där som också spelar. Så det blev något socialt att prata med barnen om spelet och visa upp olika Pokémon gentemot varandra och utbyta taktiker. Det finns en kille som frågade mig några gånger i början "har du några bra tips för hur man ska fånga Pokémon?" och så har jag några andra som alltid undrar vilken level mina Pokémon är på. - Informant 6

Det har blivit så för jag har varit den enda vuxna som kan detta. Och då har de vänt sig till mig om just information och vilka utvecklas till dem och hur gör man med den här, vilken är din starkaste... Så de dubbelkollar gärna information med mig. - Informant 7

När de pratat om Pokémon Go med barnen har de pratat med dem som erfarna spelare som kan hjälpa att stärka deras sociala band genom det gemensamma intresset för spelet. Dock har de som egenskap av lärare och vuxna tagit hjälp av deras gemensamma relation som spelare med barnen i andra sammanhang:

Det var en gång som en unge hade ramlat och rev sig på handen och så fick han ett jack, och sen [...] pratade jag med ungen för att lugna ner honom lite, så att ta bort tankarna från smärtan så sa jag "Vill du se mina Pokémon i min Pokémon Go?" och så ville han det väldigt gärna... - Informant 6

Men jag har kunnat avvärja bråk med detta och fokusera dem på något annat än att tjafsas med sina vänner, så det har varit väldigt hjälpsamt faktiskt. - Informant 7

Förutom att Pokémon Go har hjälpt dem att förstärka gemenskapen med deras elever, har det även varit ett hjälpmedel för dem i problematiska situationer med eleverna.

5.3 Motivation

Utifrån vad informanterna berättat, finns det olika aspekter av Pokémon Go som motiverar spelaren att spela. Då Pokémon Go är ett spel som kräver utomhusvistelse där spelare rör sig olika långt i olika miljöer, kan det, hos spelarna, kan det väcka nya intressen och motivation att träna/promenera i samband med detta.

5.3.1 Att vara aktiv

Flera av informanterna förklarar att Pokémon Go har gett dem en anledning att gå ut. Informanterna nämnde både motion och känslan av att promenera i naturen som positiva motivationshöjare. Spelet erbjöd dem ett nöje som gav dem omväxling från deras vanliga rutiner:

Det var väl framför allt för att man skulle kunna... ja, komma ut och få vara i naturen mer, Det var väl framför allt det tycker jag. Sen göra annat om kvällarna istället för att bara häcka framför TVn. - Informant 2

Att man är ute, oftast så ser man att barnen, eller inte bara barnen, ungdomar och vuxna också är instängda framför en TV 24/7, okej man har ju mobilen med sig så man kollar på skärmen, men man är ute och går [...] man tränar kan man säga, man sitter inte still framför en TV, man är ute och rör sig.
- Informant 4

Pokémon Go gav dem motivation att bryta deras rutiner och promenera mer utomhus. En positiv känsla av nya aktiviteter, motion och omväxlande miljöer var uppskattat bland informanterna.

5.3.2 Utforska platser

Genom att spelet är platsbaserat, det vill säga att den använder en digital värld som är lagd ovanpå vår fysiska värld, kräver det att man rör sig i olika miljöer. Det kan således innebära att spelaren tar sig till platser den inte varit på förut. Att utforska nya platser verkar för några informanter vara en glädje och motivation till att spela: "Jag har till och med lärt mig, eller sett vägar och statyer och såna grejer som jag inte visste att det fanns i området" - Informant 4. En informant som hade flyttat till en ny stad berättade hur Pokémon Go bidrog till en vilja att utforska staden: "En ganska stor del av det var ju ändå att hitta nya, eller att gå till nya platser också, det var en del av upplevelsen" - Informant 8. Förutom att spelaren kan komma ut till nya platser, kan existerande platser få en ny betydelse för dem. Vissa områden har mer eftertraktade Pokémons än andra och kan bli en populär plats för dem att besöka. Detta märktes tydligt vid vår deltagande observation. Ett torg har tre intilliggande *Poké stops* (se bilaga 4) vilket var ett tydligt mål under vår deltagande observation. Dessa *Poké stops* kunde förses med *lures* (se bilaga 4) som ökar antalet Pokémon som dyker upp under en viss tid. Detta gjorde att gruppen stannade kvar på samma plats i 30 minuter och fångade ett stort antal Pokémons. Likaså kände de till att en park i närheten var en populär plats för sällsynta Pokémon vilket gjorde att vi besökte även den under vår runda.

5.3.3 Tävlingsmoment

Att slåss på gym (se bilaga 3) är en stor del av spelet och en utmaning som kan få spelaren att känna en slags tävlarinstinkt:

Medan jag och de var två andra team instinkt barn då bredvid tränade upp det också, så var det en röd eller blå spelare som tränade ned gymmet [...] från mitt perspektiv just då var det såhär att jag hade spenderat så mycket tid med att träna upp gymmet, jag vill vara kvar i det här gymmet. - Informant 1

Detta är ett exempel på hur Pokémon Go kan skapa motståndare bland spelare i olika lag och en konkurrens om gymmen. Tävlingsinstinkten framkommer då spelaren känner en stark vilja och motivation till att vinna. Informanten berättade även att det är två till i samma lag som vill samma sak, att få ha sin Pokémon på gymmet. Att samarbeta med andra kan också vara en bidragande orsak till att slå gym. Samma informant berättar vidare:

Alltså jag tycker nästan att det allra roligaste är att ta ett gym med någon annan gul. - Informant 1

5.3.4 Sökandet efter Pokémon

Kanske den starkaste motivationen av alla är troligtvis att fånga alla Pokémon. I likhet med Pokémon's slogan "Gotta catch em all", verkar detta vara en betydande del av spelet : ett flertal av informanterna beskriver att det roligaste med spelet är "Att fånga så många som möjligt" -Informant 3, eller "Jaga någonting hela tiden" - Informant 2. En annan informant beskriver känslan av att fånga en sällsynt Pokémon med att det blir "...någon liten kick i liksom, i att hitta en ny, framförallt en sån som man inte, dom som inte är vanligast, dom som är lite mer rare liksom." -Informant 8

Pokémon Go och dess spelupplägg lockar spelaren att samla en mängd Pokémon. Att kunna hitta och fånga alla Pokémon sågs som något spännande men också tidskrävande, då de mest eftertraktade Pokémon är sällsynta. Svårigheterna med att fånga sällsynta Pokémon har även gjort det mer belönande när de lyckas med det och har varit en av de roligaste aspekterna med spelet för vissa informanter. Detta var märkbart under vår observation, då deltagarna jämförde Pokémon med varandra och frågade vart de hittats. Under vår observation lyckades vi hitta en sällsynt Pokémon och gruppen reagerade med spänning och glädje när den dök upp. Likaså blev de som lyckades fånga den uppspelta, medan de som inte lyckades beklagade sin otur.

5.3.5 En förlängning av barndomen

Ett flertal av informanterna kände till Pokémon sedan innan och har spelat eller tittat på det som barn, vilket kan göra att nostalgin blev en motivation att spela Pokémon Go. Hur spelet är kopplat till informanternas barndom kan skilja sig åt då Pokémon sedan tidigare finns i flera versioner av spel och TV-serier:

Jag tycker att det är roligt att det just kopplas så mycket till min barndom, med alla just dem här Pokémon då jag vet vad alla heter och det känns väldigt kul att man kan samla på dem. - Informant 6

Jag har älskat Pokémon sen jag var elva år. Jag har spelat dem och sett tv-serierna. - Informant 3

Pokémon är ett varumärke som har existerat sen 1990-talet. Några av informanterna började intressera sig för Pokémon redan då och har följt konceptet sedan dess, eller hittat tillbaka till det under senare år. Oavsett vilket, har Pokémon Go koppling till deras barndom, vilket motiverat dem att spela det på sina mobiltelefoner.

I det här avsnittet har vi presenterat relevanta resultat från vår studie i form av citat, baserat på den empiri vi fick genom våra intervjuer och den deltagande observationen. Resultaten från det här avsnittet ligger till grund för analysen i nästa avsnitt.

6. ANALYS

Resultatet visade att Pokémonspelare upplever interaktion i olika grad, men att alla haft erfarenhet av interaktion med främlingar. Vidare har empirin visat en mångsidighet gällande spelarnas motivation att spela och vad som ger spelet mening för dem. I detta avsnitt presenteras analysen, vilken grundar sig på vårt syfte och teoretiska ramverk med koppling till resultatet. Analysen delas in i tre avsnitt där varje avsnitt är kopplad till en teori. Dessa är: (1) *Att hälsa på främlingar* - här redogör vi för Goffmans teori om social ordning, (2) *Leken är till för alla* - som berör Simmels koncept kring socialitet och Meads idéer om lek och spel samt (3) *En spelupplevelse och en upplevelse med spel* - där vi utgår från Blumers tankar om meningsskapande.

6.1 Att hälsa på främlingar

Några av våra informanter upplever att svenskarna är slutna socialt när det handlar om att prata med människor den inte känner och menar att ett delat intresse är ett bra verktyg för att sammanföra människor som aldrig tidigare träffats. Tidigare har människor spelat tillsammans online och interagerat med varandra via spel, men när Pokémon Go lanserades förenades onlinevärlden och verkligheten.

Goffman pratar om interaktionen och att den bär på en social ordning, som innebär att individen har inlärd normer för hur man beter sig i interaktion med andra. Då svenskar upplevdes som osociala av vissa informanter, kan det innebära att individerna i fråga vuxit upp med normer som säger att man inte pratar med främlingar, då detta kan skapa obekväma situationer. Av de intervjuade spelarna, har alla upplevt situationer där de haft kontakt med främlingar. Att gå fram till vem som helst och prata skulle enligt Goffman kunna innebära att man bryter mot den sociala ordningen. På Pokémon Gos arena tycks denna ordning inte existera i samma grad. Vi har tolkat att spelarna är positiva till denna interaktion samt att dem uppskattar spelets inbjudan till att träffa nya människor. När vi ställde frågan om hur informanterna upplever den sociala delen av spelet, svarade två av dessa att Pokémon Go givit dem en möjlighet till interaktion med främlingar och att detta troligtvis inte var något som skulle skett utanför spelet. Delvis för att svenskar ogärna pratar med obekanta, delvis för att det tidigare inte funnits något att prata med främlingar om.

Vidare menar Goffman att den som bryter mot den sociala ordningen ses som en avvikare och att de inblandade kommer att visa sitt misstycke. Att bryta mot ordningen kan i Pokémon Gos fall leda till något positivt och tack vare tekniken skapas nya normer för hur man interagerar. Tekniken skapar möjligheter till interaktion online, där ett flertal av våra informanter berättat att de är aktiva, samtidigt som spelet blir en konversationsöppnare bland främlingar. Med andra ord har Pokémon Go nu givit spelare något att prata om tack vare ett delat intresse.

Som individer identifieras vi av andra, enligt Goffman, i förhållande till kategorier såsom kön, ålder och etnicitet samt utifrån hur vi ser ut och pratar. Att identifiera andra utifrån dessa kategorier verkar inte vara något spelarna lägger särskilt stor vikt vid. Ett flertal av våra informanter har spelat och pratat med andra oberoende av dessa kategorier då Pokémon Go-spelare identifierar sig med varandra först och främst som just spelare.

En av informanterna berättar om ett tillfälle då en bil med spelare stannat upp och frågat om denne ville följa med och ta över gym. Informanten hade tackat ja och hoppat in i bilen. Goffman menar att interaktionsordningen kan innebära en risk då individen i interaktion med andra utsätter sig själv och sin identitet genom andras identifiering av individen. Precis som Pokémon Go kan bryta normen och skapa något positivt av det, kan spelet likväl skapa risker. Även om man ser spelaren som en spelare, finns det en verklig identitet bakom den. Är spelets dragningskraft så stark att riskerna glömts bort? I ett liknande fall skrev en annan informant i en Pokémongrupp online där denne erbjudit sig att köra runt i sin bil och leta Pokémon. Dock tackade ingen ja, vilket indikerar att vissa spelare fortfarande lever efter dessa normer och de risker som Goffman talar om.

Med Goffmans teori om den sociala ordningen kan Pokémon Go förstås som ett fenomen som bryter denna ordning och vänder den till något positivt. Tack vare möjligheten att spela utomhus, träffar spelare andra som denne delar något gemensamt med, vilket kan göra det mer naturligt att interagera med obekanta personer. Samtidigt kan Pokémon Go innebära risker i och med att spelaren identifierar andra som spelare och glömmer bort den faktiska identiteten bakom dem. Trots detta tycks Pokémon Go ha skapat en arena med en ny social ordning där ingen är en avvikare.

6.2 Leken är till för alla

Goffman diskuterar hur individerna identifierar varandra utifrån kategorier, men den sociala betydelsen av att inte identifieras utifrån status är något Simmel diskuterar. Att interagera med andra via Pokémon Go verkar för de flesta av våra informanter vara en betydande del av spelet. Interaktionen med andra sker både via Pokémongrupper online samt ute i verkligheten. Att prata med andra om spelet upplevs som positivt då spelare emellan kan hjälpa varandra, ge tips om vart Pokémonns kan finnas, eller ta ett gym tillsammans. En av informanterna, som arbetar på en förskola, brukade prata om Pokémon Go med barnen när de är ledsna. Interaktion via spelet, och att tala om spelet, verkar därför vara ett sätt att skapa distraktion från det seriösa eller jobbiga. Detta kan förstås utifrån Simmels teori om lekfullhet, då individer behöver kunna släppa det seriösa för att kunna njuta av stunden när de går in i sitt lekfulla jag.

I socialitetens värld handlar det inte om vem man är som individ utan att man är en social varelse som vill vara i interaktionen med andra. Pokémon Go kan ses som en sådan värld där individerna inte är kategoriserade utifrån kön, etnicitet eller yrke, det vill säga individens

faktiska identitet. Pokémon Go hjälper till att skapa en arena där spelare har möjligheten att lämna det allvarliga bakom sig och bara vara för stunden. Oavsett om det är barn eller vuxna som spelar, skapar Pokémon Go någonting viktigt som överröstar detta: en känsla av gemenskap. Detta kan förklara spelets dragningskraft.

Simmel pratar om den artificiella världen där alla skulle vara jämlikar, men att detta är svårt att uppnå då individen gärna vill ha ett syfte och ett mål med det den gör. Motivationen att spela Pokémon Go hos våra informanter, var även kopplade till externa mål, såsom att utforska, vara utomhus och att tävla. En av informanterna, som ofta slogs vid gym, berättade hur hen kämpade för att få vara kvar samtidigt som någon annan försökte ta över gymmet. Detta är ett bra exempel på hur Pokémon Go kan skapa motståndare trots att man fortfarande ser sin motståndare som en spelare som man delar en identitet med. Samtidigt menar Simmel att i socialitet är det inte vinsten som är målet, utan aktiviteten. Samma informant berättade senare att hen ändå tycker att det är roligast att ta över ett gym tillsammans med någon annan i det gula laget. Detta tolkar vi som att samarbetet är den viktigaste faktorn. Genom dessa två exempel kan tävling både vara ett externt mål samtidigt som det blir en lekfullhet utan extern vinning, en blandning av spel och lek.

Ett intresse som delas med så många andra tycks främja interaktion mellan spelare som möts i den fysiska världen, något som varit mer begränsat i tidigare spel. Pokémon Go bidrar till nya relationer samtidigt som spelet kan förändra redan existerande relationer. Alla våra informanter har någon upplevelse av interaktion via spelet, allt från gester som ögonkontakt med andra spelare till umgänge inom Pokémonevents. Utifrån resultatet av vår empiri verkar det finnas ett bra samarbete mellan spelarna. Oavsett vilka de är i verkligheten, vad de gör eller var de kommer ifrån, är alla spelare i socialitetens värld. Under observationen träffades spelare i olika åldrar, barn och vuxna, där vissa var delar av familj och andra helt obekanta för varandra. Trots att deras faktiska identiteter skiljde sig varandra, verkade detta glömmas bort när de började spela, då alla pratade med varandra. Fokus låg på att hitta Pokémon, tipsa, hjälpa och visa upp för varandra vad de fångat. Enligt Simmel är det aktiviteten som är målet och socialitet handlar därför inte om individen och dess andra intressen. Utifrån detta perspektiv är den artificiella världen uppnådd, då denna gruppträff handlade om att vara tillsammans och spela var syftet och målet gemensamt för gruppen och inte individuellt.

Simmel skriver om att socialitet är den sidan av individen som kommer fram i interaktion med andra. Något han däremot inte nämner är vägen till interaktion, men här får Pokémon Go en stor betydelse. När individen väl är i interaktionen blir denne engagerad av stunden och sällskapet, men att ta första steget till kontakt med andra kan för många, inte minst för socialt slutna människor, ses som en omöjlighet. Pokémon Go hjälper till att skapa en social identitet som bjuder in till interaktion mellan människor, som kanske inte hade pratat med varandra annars. Genom att möta en annan spelare ute vet individen att den delar något gemensamt med den andre och det blir mer naturligt att interagera.

Utifrån Simmels teori om socialitet kan vi förstå den sociala betydelsen av Pokémon Go för spelare. Spelet blir mycket mer än att bara gå ut och fånga Pokémon; det blir en konversationsöppnare för människor som annars inte skulle pratat med varandra, människor som tidigare inte haft något gemensamt har nu något att dela tillsammans. Pokémon Go möjliggör inte bara interaktion obekanta emellan, utan man kan också förändra och förbättra redan existerande relationer. Pokémon Go blir en meningsfull lek där individen både kan ha externa mål, såsom att försöka vinna på ett gym, men även ett externt mål utan vinning, som att samarbeta med andra spelare.

Det har tidigare gjorts en skillnad på spel och lek men Pokémon Go är ett mobilspel som integrerar dessa två. Spelet blir en lek där individen kan ta rollen som Pokémon-spelare men där spelet inte behöver ha ett faktiskt mål. Några av våra informanter spelar för att ha en anledning till att komma ut och röra på sig, eller ser spelet som ett verktyg till att umgås med andra eller få en närmare relation med en familjemedlem. Pokémon Go blir också en lek på så sätt att spelaren själv väljer hur den vill spela och då spelet är individuellt så behöver spelaren inte samarbeta med andra deltagare.

Mead pratar om leken och spelet ur ett barns perspektiv och menar att dessa stadier är nödvändiga för att bygga ett jag. Men menar Mead att leken försvunnit när vi blivit vuxna? Pokémon Go visar i så fall det motsatta, då bortsett från att några under observationen var barn, så var resterande informanter i vuxen ålder. Något annat som också är intressant är de informanter som återupptagit leken som barn, det vill säga de informanter som spelar Pokémon Go för att dem älskat det som barn. Detta visar också emot Meads teori att leken är till för barn, för vem kan egentligen säga att de intressen man haft som barn inte kan återuppväckas bara för att man nått en viss ålder.

Vidare skiljer Mead på leken och spelet, något som Pokémon Go inte gör. Det har tidigare diskuterats kring lekaspekterna av spelet, men Pokémon Go har även spelaspekter med både mål, regler och samarbete, om spelaren vill. Några av informanterna hade ett samlarbegär och ett mål att samla så många Pokémon som möjligt, medan andra informanter hade en tävlingslust att tävla med sina Pokémon och besegra gym. Då Pokémon Go i sig är ett individuellt spel, så kan spelet i likhet med Meads teori även innefatta samarbete. Något som skulle skilja dessa åt är att i Pokémon Go får spelaren själv välja om det ska innefatta andra deltagare eller inte. Den informant som vid ett tillfälle berättar om då hen kämpade för att vara kvar i gymmet berättar också att hen ändå uppskattar samarbetet mest, att få besegra ett gym med någon i samma lag. Pokémon Go är dock inte lika organiserat som Mead menar, men spelare kan ändå bygga upp en strategi för hur dem ska besegra ett gym tillsammans.

Genom dessa två aspekter så kan Pokémon Go fungera som en slags hybrid mellan spel och lek: reglerna kräver inte att man interagerar med andra, men spelet kan likväl inbjuda till ökad interaktion mellan vänner och främlingar.

6.3 En spelupplevelse och en upplevelse med spel

Informanterna bidrog med varierande perspektiv på vad som motiverade deras spelande, vilka delvis baserades på själva spelet och delvis på det som skedde i samband med spelet. För några av våra informanter hade spelet en känslomässig koppling till ett varumärke som de hade fått en relation till redan som unga, vilket går i linje med Blumers första premis om meningsskapande där individer agerar gentemot objekt baserat på den mening objekten har för dem. I detta fall har meningsskapande en nostalgisk grund, där meningen för konceptet Pokémon skapats redan i barndomen. Den meningen kan ha varit pågående i samband med varierande Pokémonspel till andra spelkonsoler och Pokémon Go är på så sätt den senaste uppföljaren i en rad meningsfulla spel. I andra fall kan nostalgin blivit återuppväckt från barndomen och tagits upp på nytt med Pokémon Go.

Det nostalgiska och känslomässiga var också kopplat till att hitta och fånga olika Pokémon. Även om samlandet som motivation inte var exklusiv för dem som kände till Pokémon, bidrog det med att ge olika Pokémon en redan etablerad identitet och mening. På samma sätt kan rollen som Pokémontränare ge meningsfulla ekon till den betydelse som TV-serier och spelkaraktärer haft för dem. Dock fann även informanterna som inte hade en tidigare relation till Pokémon samlandet som något positivt. Att lyckas hitta sällsynta Pokémon tycktes ge en tvåfaldig belöning för spelaren: för det första blev spelaren glad för att ha lyckats hitta något speciellt och eftersträvansvärt, för det andra så kunde spelaren dela med sig av händelsen och även ge tips till andra om vart de kunde hitta den. I det här fallet är de meningsfulla objekten sällsynta Pokémon. De kan vara meningsfulla för att de varit viktiga i tidigare versioner av Pokémonspel eller TV-serier, för att de är svåra att hitta eller för att de är bra att använda när spelare slåss i Pokémongym. Oavsett vilket, har deras mening skapats genom sociala interaktioner med andra spelare för att konstatera deras värde och mening.

Förutom att fånga Pokémon nämnde flera av våra informanter hur de blev motiverade att gå utomhus som en positiv del av spelet. Det var både positivt att komma ut i naturen till fina platser och att få utforska nya platser i den nuvarande eller nya staden. Detta kan vi relatera till Blumers teori, att vi agerar gentemot objekt utifrån den mening de har för oss på grund av att Pokémon Go blir ett objekt som ger dem motivation till att agera och få upplevelser som de ser som positiva. Dock säger Blumers teori om symbolisk interaktionism att interaktion är nödvändig för meningsskapande. Tre av våra informanter spelade framförallt ensamma och här går det att argumentera för att interaktion i detta fall inte behöver vara en direkt social interaktion, men att det finns en vedertagen samhällelig syn på att promenader utomhus är något nyttigt och positivt. Det kan vara så att informanterna utgår från den vedertagna meningen om promenader, att de vet med sig att det de gör är något positivt, även om det inte har skett någon direkt interaktion i samband med deras spelande.

Att utforska platser skulle kunna anses ha samma premisser för meningsskapande som promenader, det vill säga en vedertagen norm för kunskap. Detta innebär att all ny kunskap

känns meningsfull för individen, delvis då kunskap ses som något positivt i vårt samhälle, och delvis för att de bidrar med tips om platser man kan dela med sig av till andra. Det kan dock vara så att det inte enbart handlar om interaktion, utan även emotioner. Utforskandet kan bidra med överraskande och positiva känslor av att bli medveten om spännande platser. Därför är det svårt att avgöra om detta är en del av indirekt samhällslig interaktion, eller om denna aspekt är något som inte kan förklaras helt av Blumers teori. En annan tolkning vi har gjort är att de flesta av våra informanter, som spelade för sig själva, interagerade online i grupper för Pokémon Go, vilket i så fall kan vara indirekt interaktion som skapar mening i samband med Pokémon Go.

Även om några av våra informanter spelade ensam, hade de flesta ett socialt utbyte genom Pokémon Go, oavsett om detta skedde när de spelade utomhus eller när de skrev och läste om spelet online. Några promenerade och spelade tillsammans i grupp samt hjälpte varandra att hitta sällsynta Pokémon eller ta över gym. Andra gånger uppskattade de att spela för sig själva och glädjas åt att utforska nya platser, hitta sällsynta Pokémon, eller bara känslan över att vara utomhus. De flesta av dessa hade, som ovan nämnt, ett socialt utbyte rörande spelet online. Via grupper på sociala medier kunde de tipsa om, fråga om och visa upp olika aspekter av spelet, såsom att berätta eller fråga om vart sällsynta Pokémon fanns. Denna form av interaktion gav ofta upphov till positiva kommentarer och likes, som kan fungera som en positiv förstärkning för att vilja spela Pokémon Go.

När vi jämförde dessa aspekter av Pokémon Go med Blumers tankar om social interaktion så innefattas alla tre premisserna om meningsskapande i dessa ageranden. Med andra ord, för det första agerar de gentemot objekt baserat på deras mening för dem. Detta innefattar både spelet som de pratar och skriver om, men innefattar även spelarna själva. För det andra skapas meningen av sociala interaktioner med andra individer, delvis genom de många spelare som spelade tillsammans, men även genom de diskussioner och uppmärksamhet som Pokémongrupper innefattar. Den tredje premissen, hur mening är en konstant tolkningsprocess för individen, kan ses som hur spelet utvecklas, hur många vänner som fortfarande spelar med en, samt hur andra diskuterar, värderar och ger positiv feedback för ens prestationer online.

Sammanfattningsvis tolkar vi det som att Pokémon Go har olika mening för våra informanter och vi har kunnat urskilja tre olika aspekter: 1) ett egenvärde, 2) ett instrumentellt värde och 3) den sociala aspekten.

Den första aspekten, egenvärdet, omfattar spelet i sig självt; att spelare motiveras att gå runt till olika platser för att jaga och samla så många Pokémon som möjligt. För det andra handlar det om att använda sina Pokémonsamlingar, antingen själva eller tillsammans med andra medspelare, för att tävla mot och slå ut andra spelares Pokémon från Pokémongym. För det tredje har vissa spelare en relation till Pokémonvarumärket, som i vissa fall var en del av

deras barndomsintressen och i andra fall är något som är populärt just nu och som de vill vara en del av.

Den andra aspekten, det instrumentella värdet, handlar om att spelet bidrar till andra effekter som inte är en direkt del av spelet. Med det ”instrumentella värdet” menar vi effekterna som spelet oavsiktligt bidrog till, såsom att informanterna uppskattade att gå utomhus och utforska nya och vackra platser samtidigt som de fick motion.

Den tredje aspekten, det sociala aspekten, kan ses både som ett egenvärde och instrumentellt värde. Det kan ses som ett egenvärde då det hjälper spelaren att få hjälp från andra spelare och ett instrumentellt värde då det kan motivera att ta kontakt med andra människor, eller förändra sättet de umgås på.

Blumers teorier om social interaktion har kunnat förklara olika sätt som Pokémon Go ger mening åt dess användare. Pokémon Go kan ha olika meningar för spelare, beroende på deras personhistoria. Meningen för Pokémon Go skapas och tolkas och förändras kontinuerligt av spelarna baserat på deras ageranden med och utan medspelare. Interaktioner med likasinnade genom spelet hjälper till att stärka dess mening hos spelarna, vilket skapar en gemensam upplevelse som blir något större än bara ett spel.

I denna del har vi analyserat vårt datamaterial från ett symboliskt interaktionistiskt perspektiv genom att använda oss av teorier från Goffman, Simmel och Blumer. Med teoriernas hjälp har vi kunnat dra slutsatser gällande de sociala aspekterna av Pokémon Go och informanternas motivation till att spela. Samtidigt kan det behövas andra teorier och ett större empiriskt material för att kunna dra mer allmängiltiga slutsatser om detta.

7. AVSLUTANDE DISKUSSION

I den avslutande diskussionen kommer vi först att summera vår uppsats, för att sedan presentera de slutsatser vi kunnat dra utifrån resultatet och analysen. Efter det diskuteras kopplingen mellan dessa och tidigare forskning. Vi kommer sedan att gå igenom våra metodval och hur dessa format vårt resultat samt vilka begränsningar vi upplevt och vad vi kunde gjort annorlunda. Avslutningsvis kommer vi, med hjälp av vår uppsats innehåll diskutera kring potentiell vidare forskning inom ämnet.

I uppsatsens inledning har vi redogjort för spelapplikationen Pokémon Go, som lanserades sommaren 2016 och som fått stor uppmärksamhet hos nyhetsmedier. Nyhetsartiklar har berört spelet ur negativa aspekter, såsom ouppmärksamma bilförare, och positiva aspekter sett ur hälsoperspektiv. Något som vi däremot saknade var ett socialpsykologiskt perspektiv på spelares upplevelser av Pokémon Go. Då spelet är anpassat för utomhusvistelse där spelare träffar människor som för dem är obekanta, väcktes därför en intressant fråga. Vi ville undersöka interaktionen med Pokémon Go och hur spelare upplever den sociala aspekten av spelet. Vårt huvudsyfte finns vidare specificerat i följande frågor: Hur upplever spelare att Pokémon Go skapar mening? Hur beskriver spelare sin motivation att spela?

De slutsatser vi kan dra utifrån resultatet är att informanterna upplevde Pokémon Go som ett socialt spel i större eller mindre utsträckning. Några såg sig som ensamma spelare men som ändå interagerade med andra spelare ute eller online, medan vissa ensamma spelare drog sig för att ta kontakt men var öppna för interaktion i situationer där andra spelare börjat prata. Nästan alla informanter hade bekanta som de spelade med där de såg Pokémon Go som ett nytt alternativ till att umgås. Spelet hade på så sätt hjälpt till att förbättra eller förändra vänners relation med varandra. Vare sig informanterna spelade ensamma eller med vänner berättade alla att de uppskattade det sociala utbytet med Pokémon Go. Några av informanterna berättade också att de hade börjat spela i hopp om att träffa andra människor eller att de såg spelet som en möjlighet till att skapa nya sociala kontakter.

Motivationen för spelarna kom, förutom i form av sociala interaktioner, även från att det gav dem ett syfte att vara utomhus och utforska platser. Några av informanterna uppskattade naturen i sig, medan andra såg Pokémon Go som en rolig bisyssla till träning. Likväl var spelets inriktning på samlade uppskattat – spelare motiverade sitt spelande med att det var roligt att fånga sällsynta och eftertraktade Pokémon. Samtidigt upplevde spelarna att tävlingsaspekten med Pokémon Go var motiverande – både genom att slåss på gym och viljan att vinna samt genom att samarbeta i lag med andra spelare. De många positiva aspekter som spelarna upplevde verkar ha bidragit till att Pokémon Go fått en nyckelroll i nya positiva beteenden hos spelarna och därför ger det spelare en mening i ett större sammanhang. Vidare visar Pokémon Go att blandningen mellan spel och lek är möjlig och att leken inte bara är för barn utan för alla.

I den tidigare forskning som tagits upp om Pokémon Go har det framförallt fokuserats på den fysiska hälsoaspekten (McCartney, 2016; Althoff et al. 2016), även om vissa studier uppmärksammade individer med olika grad av sociala handikapp (Tateno et al. 2016, Quinn, 2016). Vår uppsats behandlar framförallt de sociala aspekter som upplevs av spelare som enligt vår kännedom inte lider av sociala handikapp, utan fokuserar på hur Pokémon Go upplevs som ett komplement till vardagen.

Det som relaterat närmast till vår uppsats från den tidigare forskning var hur spel upplevts som något socialt under en lång tid, där att göra saker tillsammans är en viktig aspekt för spelmotivation och positiva upplevelser (Williams, 2006, Griffiths et. al, 2011, Shen & Williams, 2011). Pokémon Go är en vidareutveckling av dessa sociala spel och tar bort anonymiteten som finns online samt bidrar med möjligheten för spelare att interagera med varandra ansikte mot ansikte. Inom onlinespel kunde spelare uppleva att sociala situationer med främlingar snabbt kunde brytas ned (Eklund, 2012), vilket inte våra informanter hade upplevt. Om så är fallet så kan Pokémon Go vara ett led i att utveckla nya relationer i spelsammanhang tack vare dess kreativa sätt att spela på. En annan aspekt av socialt spelande har varit spel med vänner och familj (Boudreau och Consalvo, 2014). Ur det perspektivet ter sig Pokémon Go sig rätt likt den forskning som har redovisats. Dock skapar spelet möjligheten för dessa att göra nya aktiviteter tillsammans, såsom att promenera, fika och utforska platser tillsammans och kan på så sätt förändra och i vissa fall bidra till att göra relationer starkare. Denna aspekt märktes även i Geocachingstudien (Robinson & Hardcastle, 2016), vilket bidrog till en gemensam situation för de inblandade och blev en familjeaktivitet som uppskattades av deltagarna. Dock så fokuserade Geocachingstudien på redan existerande relationer, medan Pokémon Go även kan bidra till kontakt med främlingar tack vare spelarnas gemensamma sociala identitet och framförallt för att det inte skapas några begränsningar för antal deltagare.

Mobiltelefonen har en stor roll i denna spelutveckling. Applikationer som erbjuder socialt spelande online existerar redan. Likaså finns det applikationer som inbjuder till kontakt med andra och träning med spelelement (Wilken, 2010, Lindholm & Monsen, 2016, Bohyun, 2015). Pokémon Go har hjälpt till att popularisera en ny teknik för mobiltelefoner som med stor sannolikhet kommer att användas i fler spel i framtiden. Möjligtvis kan det även användas i andra applikationer med sociala funktioner för att skapa en gemensam digital social identitet och för att uppmuntra till fler sociala situationer och interaktioner.

Vår uppsats visar att denna spelapplikation förenar och utvecklar redan existerande fenomen, vilket i sin tur skapar en helhet som är större än summan av dess delar. Med andra ord, genom ”*augmented reality*” suddas gränsen mellan den digitala och fysiska världen delvis ut. I kombination med aspekter av onlinespel, social interaktion och upptäckande mellan vänner, främlingar och familj skapas således en större interaktion än vad liknande mobilspel tidigare bidragit till. Eftersom det spelas med mobiltelefonen kan det också spelas överallt och

närsomhelst. Likaså är applikationen gratis, vilket gör den tillgänglig för alla som äger en mobiltelefon, vilket innebär att en stor del av befolkningen kan ta del av en lekfull spelaridentitet tillsammans.

Den empiri vi samlat in består av nio intervjuer samt en observation. Att använda semistrukturerade intervjuer som metod hjälpte oss att få en fördjupad kunskap om informanternas spelande ur deras perspektiv. Likaså gav deras tolkningar av frågorna möjligheten att vid behov förklara frågan ytterligare samt ställa nya följdfrågor vid särskilt intressanta svar. Den deltagande observationen var ett viktigt komplement till vår studie och gav oss en inblick i hur spelarna agerade i verkligheten. Vi diskuterade även att komplettera med gruppintervjuer, men då dessa är tidskrävande, både vad gäller att hitta informanter och transkribera, valde vi att avstå.

Vårt mål från början var att få tio intervjuer, men då endast nio personer ville ställa upp, har vi även kompletterat detta med en deltagande observation. Det är framförallt denna begränsning vi upplevt, samt att vissa intervjuer blivit kortare än andra av olika orsaker. Detta är dock inget som vi anser har påverkat studien negativt. Varje informant har bidragit med information som hjälpt oss att hitta mönster och få svar på våra forskningsfrågor. Då alla nio intervjuer följer en röd tråd med många liknande svar, hade en extra intervju förmodligen inte givit oss så mycket mer och därför är vi nöjda med de nio intervjuer vi fått.

Det är möjligt att vi hade kunnat få ut ännu mer information från våra informanter om vi hade haft fler frågor och kunnat improvisera fler följdfrågor vid våra intervjuer. Som en åtgärd för detta hade vi kunnat göra en pilotintervju för att se hur vi kunnat förbättra intervjuguiden ytterligare. Samma begränsning finns i våra observationer. Då det var vår första deltagande observation, är det möjligt att vi har förbisett vissa aspekter av situationerna som uppkom. Då det fanns många deltagare att observera är det möjligt att vi missat vissa händelser eller tolkat dem felaktigt. Samtidigt är det svårt att få med allting under en deltagande observation där man noterar för hand samtidigt som man promenerar. Vidare blev det under vissa tillfällen av observationen grupperingar, det vill säga att hela gruppen inte höll ihop hela tiden, vilket försvårade att se och höra alla. Under dessa situationer försökte vi istället att gå runt med de olika grupperna för att kunna samla information från var och en under något tillfälle.

Vår uppsats har gett en första inblick i sociala aspekter av Pokémon Go. Vi välkomnar vidare forskning av Pokémon Go som kan utveckla förståelsen för spelets sociala betydelse. Framtida forskning inom samma ämnesområde har möjlighet att vidare undersöka spelets sociala betydelse. Vår uppsats har en relativt liten omfattning och då vi använder kvalitativa metoder är inte resultaten generaliserbara. Därför kan forskning med en kvantitativ metod bidra med att hitta mönster i ett större sammanhang. Likaså har vår uppsats inte kunnat hitta några negativa effekter av Pokémon Gos sociala aspekter, därmed kan vidare forskning

undersöka om ny teknik av det här slaget kan ha oanade negativa konsekvenser i sociala nätverk.

Vi har i denna studie främst tagit upp de sociala aspekterna av Pokémon Go i vardagen, men denna teknik kan möjligtvis implementeras praktiskt i andra situationer. Den har potential att kunna användas inom skolor och rehabilitering, som ett verktyg för social gemenskap eller som motivation för svåra uppgifter eller fysisk aktivitet. Framförallt hoppas vi att forskare uppmärksammar framtida applikationer som använder denna typ av teknik, vilken blandar den fysiska världen med den digitala och som kräver att individer tar sig utomhus för att spela med andra. Det är sannolikt att det lanseras fler och mer avancerade spel och applikationer inom en snar framtid som kan skapa ytterligare sociala spelaridentiteter och som kan influera sociala interaktioner.

8. REFERENSER

- Aarsand, P. (2010). *Young Boys Playing Digital Games: From console to the playground*. Nordic Journal of Digital Literacy. (Vol. 4, Issue 1, pp. 38-55).
- Althoff, T. et al. (2016). *Influence of Pokémon Go*. PubMed. Hämtad November 9, 2016 från <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27923778>
- Aspers, P. (2011). *Etnografiska metoder: att förstå och förklara samtiden*. (2., [uppdaterade och utökade] uppl.) Malmö: Liber.
- Blumer, H. (1986 [1969]). *Symbolic interactionism: perspective and method*. Berkeley: University of California Press.
- Bohyun, K. (Feb/Mars., 2015). *The Popularity of Gamification in the Mobile and Social Era*. Library Technology Reports. (Vol. 51, 2015 - Issue 2, pp. 5-10)
- Bourdieu, K. Consalvo, M. (2013) *Families and social network games*. Information, Communication & Society. (Vol. 17, 2014 - Issue 9).
- Broström, T. (2016, August 09). *Pokémon Go gör miljardvinst*. Expressen. Hämtad November 03, 2016, från <http://www.expressen.se/dinapengar/miljardregn-over-pokemon-go/>
- Brown, G. and Harris, T. (1978). *Social origins of depression*. London: Tavistock.
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (2., [rev.] uppl.) Malmö: Liber.
- Chua-Eoan, H. and Larimer, T. (Nov., 1999). *Beware of the Pokemania*. Time. Hämtad November 9, 2016 från <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,34342,00.html>
- Eklund, L. (2012). *The Sociality of Gaming: A mixed methods approach to understanding digital gaming as a social leisure activity*. Hämtad December 29, 2016 från <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:574218/FULLTEXT02.pdf>
- Ekström, M. & Larsson, L. (red.) (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. (2. uppl.). Lund: Studentlitteratur.
- Eriksson, L. (2016) *Online Together: A Sociological Study of the Concept of Togetherness and the Contemporary Conditions for Social Interaction*. Hämtad November 9, 2016 från <http://uu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A922104&dswid=-3583>

Fouts, J. (2016, July 14). *The Social Brilliance of Pokémon Go*. Social Media Today. Hämtad November 03, 2016, från <http://www.socialmediatoday.com/technology-data/social-brilliance-pokemon-go>

Goffman, E. (1953). *Communication conduct in an island community*. Department of Sociology. The university of Chicago, Illinois.

Goffman, E. (Feb., 1983). *The interaction order: American Sociological Association*. 1982 Presidential Address. (Vol. 48, No. 1, pp. 1-17). American Sociological Review.

Grayson, N. (2016). *Pokemon Go Helped Me Cope With My Social Anxiety*. Kotaku. Hämtad November 03, 2016, från <http://kotaku.com/pokemon-go-helped-me-cope-with-my-social-anxiety-1783988220>

Griffiths, M. et al. (2011). *Social interactions in online gaming* . Hämtad November 16, 2016 från https://www.academia.edu/2442243/Social_interactions_in_online_gaming

Herrera, K. (2016,). *Why Pokemon Go Has Turned Me Into The Most Social Form Of Myself*. CinemaBlend. Hämtad November 03, 2016, från <http://www.cinemablend.com/games/1533450/why-pokemon-go-has-turned-me-into-the-most-social-form-of-myself>

Hjerm, M. & Lindgren, S. (2010). *Introduktion till samhällsvetenskaplig analys*. (1. uppl.). Malmö: Gleerup.

Kowert, R. Domahidi, E. and Quandt, T. (Juli, 2014). *The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. (Vol. 17, Issue 7).

Leblanc, Chaput, (2016). *Pokémon Go: A game changer for the physical inactivity crisis?* Sciencedirect. Hämtad December 29, 2016 från <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0091743516303656>

Lerum (2016) *Hundratals kom på Pokémon Go-fika*. Lerum Kommun. Hämtad December 29, 2016 från <https://www.lerum.se/Uppleva-och-gora/Evenemang/myller-pa-bagges-torg-nar-kommunen-bjod-pa-pokemon-go-fika/>

Lindholm & Monsen, (2016) *Gamification – The process of designing our activities into games*. Hämtad November 3, 2016 från <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:939420/FULLTEXT01.pdf>

McCartney, M. (2016). *Game on for Pokémon Go*. BMJ (Vol. 354 - Issue 4306).

Mead, G, Herbert. (1976). *Medvetandet, jaget och samhället: Från socialbehavioristisk ståndpunkt*. The University of Chicago, Illinois.

Mead, G, Herbert. (Apr., 1925). *The genesis of the self and social control*. International journal of ethics. (Vol. 35, Issue 3, pp. 251-277).

Ottosson, P. (2016, August 25). *Japansk kvinna död – påkörd av Pokémon Go-spelare*. SVT. Hämtad November 03, 2016, från <http://www.svt.se/nyheter/utrikes/japansk-kvinna-dod-pakord-av-pokemon-go-spelare>

Pokémon Go (2016) Officiell Hemsida, hämtad November 3 från www.pokemon.com

Quinn, J. (2016). *Identity of Pokemon Go Players: How Social Gaming Affects Behavior*. Hämtad November 9, 2016, från http://scholarcommons.scu.edu/engl_176/19/?utm_source=scholarcommons.scu.edu%2Fengl_176%2F19&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Reeves, S., Kuper, A. & Hodges, D. (2008, August 7). *Qualitative research methodologies: Ethnography*. Hämtad November 16, 2016, från <http://www.bmj.com/content/337/bmj.a1020>

Robinson, S & Hardcastle, S J. (2016). *Exploring the attitudes towards and experiences of geocaching amongst families in the community*. International Journal of Environmental Health Research. (Vol. 26, Issue 2, pp. 187-197).

Shen, C & Williams, D. (2011). *Unpacking Time Online: Connecting Internet and Massively Multiplayer Online Game Use With Psychosocial Well-Being*. Hämtad November 29, från <http://crx.sagepub.com/content/38/1/123.abstract>

Simmel, Georg. (Nov., 1949). *The sociology of sociability*. (Vol. 55, No. 3, pp. 254-261). Source: American Journal of Sociology, Trans. Everett C. Hughes. Published by: The University of Chicago Press

Strängbom, I. (2016). *Kyrkan välkomnar Pokémonjägare – med fika och skarvsladdar*. SVT. Hämtad November 03, 2016, från <http://www.svt.se/nyheter/lokalt/orebro/kyrkan-valkomnar-pokemonjagare-med-fika-och-laddare>

Tateno, M. et al. (2016). *New game software (Pokémon Go) may help youth with severe social withdrawal, hikikomori*. Psychiatry Research. (Vol. 246, pp. 848–849).

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*, Stockholm: Vetenskapsrådet. Hämtad November 16 från <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>

Wilken, R. (2010). *A Community of Strangers?* Mobile Media, Art, Tactility and Urban Encounters with the Other. *Mobilities* (Vol. 5, Issue 4, pp. 449-468).

Williams, D. (2006). *Why game studies now?* Sage Publications. (Vol. 1, No. 1, 2006, pp. 13-16).

9. BILAGOR

9.1 Bilaga 1

Kodningsschema

1. Socialt

1.1 Relationer

1.1.1 Nya

1.1.1.1 Kortvariga

1.1.1.2 Långvariga

1.1.1.3 Onlinegrupper

1.1.2 Existerande

1.1.2.1 Förändrade aktiviteter

1.1.2.2 Närmare

1.1.2.3 Umgås mer

1.2 Interaktion

1.2.1 Hälsa

1.2.2 Prata

1.2.2.1 Ger tips

1.2.2.2 Jämför

1.2.2.3 Visa upp

1.2.2.4 Lär andra

1.2.2.5 Annat

1.2.3 Spela

1.3 Icke social

1.3.1 Spelar ensam

1.3.2 Tar ej kontakt

2. Meningsskapande/Motivation

2.1 Externa

2.1.1 Positiva

2.1.1.1 Motion

2.1.1.2 Utforska

2.1.1.3 Utomhus

2.1.1.4 Träffa nya människor

2.1.1.5 Populärt

2.1.1.6 Ny teknik

2.1.1.7 Hjälpmedel

2.1.1.8 Lärrikt

2.1.1.9 Bisyssla

2.1.2 Negativa

- 2.1.2.1 Olyckor
- 2.1.2.2 Inbrott
- 2.1.2.3 Fusk

2.2 Interna

- 2.2.1 Positiva
 - 2.2.1.1 Samla
 - 2.2.1.2 Tävla
 - 2.2.1.3 Tidigare Intresse
 - 2.2.1.4 Spännande
- 2.2.2 Negativa
 - 2.2.2.1 Tidskrävande
 - 2.2.2.2 Frustrerande
 - 2.2.2.3 Slumpmässigt
 - 2.2.2.4 Begränsningar

3. **Platser/Spelarena**

- 3.1 Hemma
- 3.2 Jobbet
- 3.3 På vägen
- 3.4 Vanliga rutter
- 3.5 Nya platser

9.2 Bilaga 2

Missivbrev

Vill du vara med i en undersökning om Pokémon Go?

I vår C-uppsats i socialpsykologi vid Uppsala universitet undersöker vi Pokémon Go. Vårt syfte är att undersöka vilken social betydelse Pokémon Go har för individer. Vi vill också undersöka i vilken mån spelet förändrar interaktionen mellan människor.

Då spelet är relativt nytt, finns det i nuläget ingen forskning kring dess sociala betydelse. Samtidigt är spelet omdebatterat i media och har blivit både berömt och fördömt. Vi hoppas därför få möjligheten till att intervjua Pokémonspelare och kunna bidra med ny klagörande forskning om spelets betydelse. Vi vill därför intervjua dig som är aktiv spelare om din syn på Pokémon Go.

Intervjun kommer att bestå av ca 12 huvudfrågor som kommer att handla om vilka upplevelser och erfarenheter du har av spelet. Intervjun kommer att spelas in och beräknas ta ca 45 minuter.

Vår studie kommer att ta hänsyn till Vetenskapsrådets forskningsetiska principer. De viktigaste aspekterna av dessa är att ditt deltagande är frivilligt och du kan när som helst avbryta intervjun. I publicerat material kommer vi att ta bort uppgifter som kan identifiera vem du är och inspelningarna förvaras på hårddiskar skyddade av lösenord. Resultatet kommer inte att användas till något annat än forskningsändamål.

Om du efter intervjun har frågor, så får du gärna höra av dig till oss eller kontakta vår handledare.

Tack för ditt deltagande!

Med vänliga hälsningar,

Matilda Pettersson, Matilda.Pettersson.7448@student.uu.se

Marco Vaarala, Marco.Vaarala.1037@student.uu.se

Handledare, Clara Iversen Clara.Iversen@soc.uu.se

9.3 Bilaga 3

Intervjuguide

Frågor

- Hur länge har du spelat Pokémon Go?
- Vad fick dig att börja spela?
- Kände du till Pokémon sen innan?
- Hur ofta spelar du Pokémon Go?
- Har du vänner som spelar?
 - Spelar du med dina vänner?
 - Varför/Varför inte?
- Har du fått andra att börja spela?
- Har du träffat andra människor via Pokémon Go?
 - Har du själv börjat prata med andra, eller har andra börjat prata med dig?
 - Hur upplever du det?
 - Har du skaffat nya vänner via Pokémon Go?
- Hur viktig är den sociala delen av spelet?
- Hur ser en Pokémon Go dag ut för dig?
- Vad är det roligaste med Pokémon Go?
 - Är det något du inte tycker om med Pokémon Go?
- Har spelet förändrat sättet du umgås med dina vänner på något sätt?
- Spelar du eller pratar du om Pokémon Go när du umgås med vänner som inte spelar?
 - Hur reagerar de på det?
 - Hur känns det?
- Hur tror du att Pokémon Go har påverkat människor ur ett samhällsperspektiv?
- Har du läst eller läser du nyheter om Pokémon Go?
- Hur ser du på dem?
- Vad tror du kan vara möjliga positiva och negativa aspekter av Pokémon Go ur ett samhällsperspektiv?

9.4 Bilaga 4

Begrepp inom Pokémon Go

Poké Stop - Dessa är utplacerade på olika platser som exempelvis vid statyer och byggnader och på långt håll visar sig dessa som en blå fyrkant, men när spelaren närmar sig ett Poké stop blir den cirkelformad. När man kommer till ett Poké stop och trycker på den, så kommer den visa en avbild av närliggande objekt. När spelaren snurrar på det så får denne olika belöningar slumpmässigt bland följande; Poké Ball, Razz berry, Potion, Revive och Egg.

Lure Module - Spelaren kan trycka på ett Poké stop och placera en lure där, så lockar den till sig Pokémon dit under 30 minuter. Detta är något som alla förbipasserande kan dra nytta av.

Poké Ball - Dessa får man vid Poké stop och används för att fånga Pokémon. Det finns olika bollar. Ju högre level spelaren kommer, desto bättre bollar får man och chansen att fånga en Pokémon blir större med en bättre boll.

Razz Berry - När en Pokémon dyker upp på skärmen kan man mata den med ett hallon så blir den enklare att fånga med en Poké boll.

Revive - Om spelaren slagits på ett gym och dennes Pokémon förlorat allt liv, så använder man revive och återställer därmed en del av Pokémons liv.

Potion - Denna används om ens Pokémon blivit skadat på ett gym. Det finns olika potions med olika stark läkande effekt.

Egg - Det finns tre olika ägg; 2 km, 5 km och 10 km. När spelaren får ett ägg så placeras det i en egg incubator och spelaren måste gå den sträckan som ägget visar för att det skall kläckas. När det kläcks får man en Pokémon. En kan få olika Pokémon beroende på vilket ägg man har, men i 10 km ägget så gömmer sig vissa Pokémon som är lite ovanligare.

Incense - När spelaren är ute och går kan hen använda en incense för att locka till sig Pokémon under 30 minuter vart hen än går. Till skillnad från lure module så är det bara spelaren som drar nytta av detta.

Lucky egg - När spelaren aktiverar ett Lucky egg, så får hen dubbelt så mycket xp under 30 minuter.

XP (Experience) - Varje gång man fångar en Pokémon, snurrar på ett Poké stop, slåss på gym eller evolvar en Pokémon så tjänar spelaren Xp. Xp behövs för att kunna gå upp i level, ju högre level spelaren når, desto mer Xp behövs.

Level - Man startar på level ett och max level är 40. När spelaren ökar i level får hen bättre hjälpmedel som bättre bollar och bättre potions. Spelaren har även större chans att fånga starkare Pokémon. Vid vissa specifika levels blir man även belönad med hjälpmedel som inte går att få vid Poké stops.

Evolve - Vissa Pokémon går inte att utveckla, men de flesta gör det. När spelaren fångar en Pokémon så ser denne hur många fler hen behöver fånga för att kunna utveckla den och göra den bättre.

Gym - När man börjar spela får spelaren välja vilket lag hen vill vara med i, det finns röd,blå och gul. Gymmen som finns utplacerade varstans liknar ett högt torn. Om spelaren är med i det blåa laget och går till ett blått gym, så kan hen träna sin Pokémon för att kunna lägga in

den på gymmet, detta görs genom att slåss och komma upp i de poäng som krävs på det gymmet. Går spelaren till ett gym med en annan färg än sin egen, så måste hen vinna över de Pokémon som finns på gymmet innan man kan lägga in en Pokémon och ta över gymmet. Har spelaren lagt in en Pokémon på ett gym, blir hen belönad med pengar.

Poké Coin - För varje gym spelaren tar över eller lägger in en Pokémon, blir denne belönad med 10 coins. Spelaren kan ta över max 10 gym per dag, eller rättare sagt per 21 timmar, detta är dock svårt att hinna med då andra spelare vill göra samma sak. När spelaren lagt in en Pokémon på ett gym, kan denne gå in på shoppen och plocka pengarna. När spelaren tagit sina pengar måste denne vänta 21 timmar tills spelaren kan ta pengarna igen. Med pengarna kan spelaren köpa saker. Spelaren kan köpa sånt som denne får i Poké stoppen, men också sånt som man inte får där, som exempelvis lure module, Egg incubator, incense och Lucky egg. Spelaren kan även köpa väskor som ger mer plats åt Pokémon och föremål.